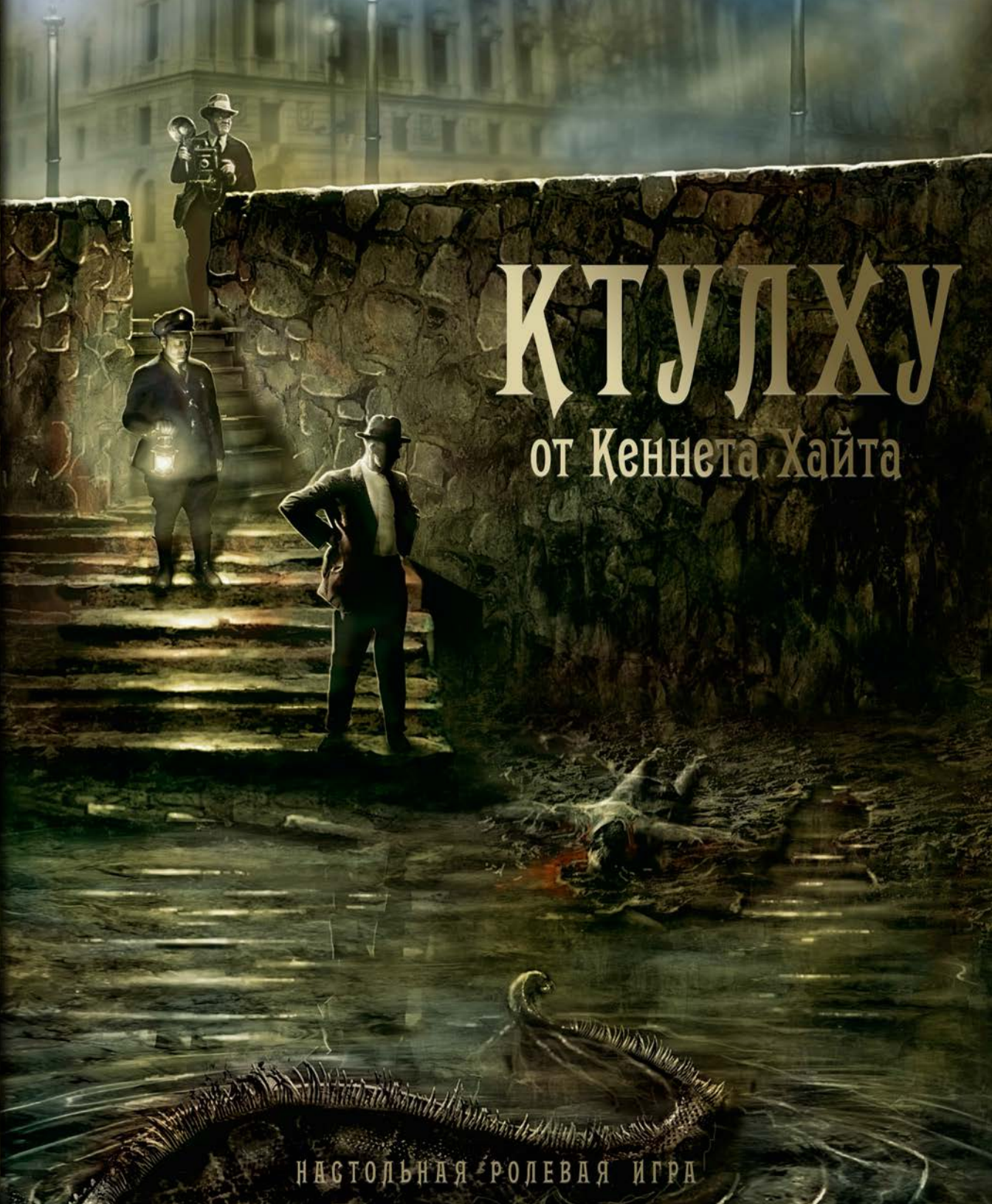




КТУЛХУ

от Кеннета Хайта

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

настольная ролевая игра

Ктулху

Санкт-Петербург
Студия 101
2014

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Сборный перевод с английского Studio 101.
Художник Ж. Югенин.

Хайт К.

Б 87 Ктулху/Пер. с англ. — 1-е изд. — Санкт-Петербург :
Студия 101, 2014. — 176 с. : ил.
ISBN 978-5-905471-05-6

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2014
© Pelgrane Press Ltd, 2007
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
© Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

ISBN 978-5-905471-05-6



Ктулху

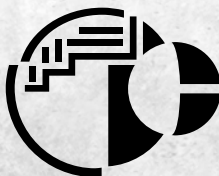


*«Страх — самое древнее и сильное из человеческих чувств,
а самый древний и самый сильный страх — страх неведомого».*
— Г. Ф. Лавкрафт

Содержание

Введение	6	<i>Профессиональные способности</i>	34
Об игре.....	6	<i>Сколько пунктов мне вложить?</i>	35
Что такое ролевая игра?.....	10	<i>Рейтинг и мастерство</i>	37
Персонаж игрока	13	Исследовательские способности	41
Род занятий.....	13	Антропология (научная).....	41
✦ Антиквар.....	14	Археология (научная).....	41
Археолог.....	15	Архитектура (научная).....	42
Военный.....	15	Астрономия (прикладная).....	42
✦ Дилетант.....	17	Биология (научная).....	42
✦ Доктор.....	18	Бухгалтерское дело (научная).....	43
✦ Журналист.....	18	Бюрократия (межличностная).....	43
Лётчик.....	18	Взлом (прикладная).....	43
Парапсихолог.....	19	Геология (научная).....	44
✦ Писатель.....	19	Допрос (межличностная).....	44
✦ Полицейский детектив.....	20	Естествознание (прикладная).....	44
Преступник.....	22	Запугивание (межличностная).....	44
✦ Профессор.....	23	Изустная история (межличностная).....	45
Психиатр.....	23	Искусство (прикладная).....	45
Священник.....	24	История (научная).....	45
Учёный.....	25	История искусств (научная).....	45
Фельдшер/медсестра.....	25	Книжные изыскания (научная).....	45
Хобо.....	26	Криптография (научная).....	46
Художник.....	26	Лесть (межличностная).....	46
Частный сыщик.....	27	Медицина (научная).....	46
Мотивы	28	Мифология Ктулху (научная).....	47
Амбиции.....	28	Оккультизм (научная).....	48
☞ Долг.....	29	Полицейский жаргон (межличностная).....	48
Жажда знания.....	29	Проницательность (межличностная).....	49
✦ Зов крови.....	29	Ремесло (прикладная).....	49
✦ Любовь к древностям.....	30	Сбор улик (прикладная).....	49
Любопытство.....	30	Статус (межличностная).....	49
☞ Месть.....	30	Судмедэкспертиза (прикладная).....	51
Невезение.....	30	Теология (научная).....	51
☞ Поиск опоры.....	31	Торговля (межличностная).....	52
✦ Поиск прекрасного.....	31	Уличное чутьё (межличностная).....	52
Преданность.....	31	Успокаивание (межличностная).....	53
Просветительство.....	32	Фармацевтика (прикладная).....	53
Скука.....	32	Физика (научная).....	53
☞ Страсть к приключениям.....	32	Фотография (прикладная).....	53
Обретение способностей.....	34	Химия (прикладная).....	53

<i>Юриспруденция (научная)</i>	54	<i>Неявные улики</i>	74
<i>Языки (научная)</i>	54	Проверки.....	76
Общие способности.....	56	Состязания и погони.....	80
<i>Атлетика</i>	56	Бой.....	82
<i>Бегство</i>	56	<i>Массовое сражение</i>	84
<i>Бдительность</i>	56	<i>Броня</i>	86
<i>Верховая езда</i>	57	<i>Укрытие</i>	87
<i>Взрывотехника</i>	57	<i>Скорострельность</i>	87
<i>Вожделение</i>	57	<i>Запас патронов</i>	88
<i>Воровство</i>	58	<i>Дистанция</i>	89
☯ <i>Гипноз</i>	58	<i>Взрывчатка и взрывы</i>	90
<i>Драка</i>	59	Другие опасности.....	91
<i>Здоровье</i>	59	Самообладание, рассудок и безумие.....	94
<i>Маскировка</i>	60	<i>Потеря самообладания</i>	95
<i>Механика</i>	60	<i>Потеря рассудка</i>	103
<i>Первая помощь</i>	61	<i>Как избежать потери рассудка</i>	105
<i>Пилотирование</i>	61	<i>Психическое расстройство</i>	106
<i>Предусмотрительность</i>	61	<i>Восстановление самообладания</i>	108
<i>Притворство</i>	62	Восстановление пунктов.....	111
<i>Психоанализ</i>	62	<i>Игры разума</i>	112
<i>Рассудок</i>	63	Развитие вашего сыщика.....	113
<i>Самообладание</i>	64	Тридцатые	115
<i>Скрытность</i>	65	Десятилетие отчаяния.....	117
<i>Слежка</i>	65	Технологии, оружие и экипировка.....	124
<i>Стрельба</i>	65	Таблицы	127
<i>Фехтование</i>	66	Подводя итоги	135
<i>Электротехника</i>	66	Советы для игроков.....	135
Правила СЫЩИК	69	Советы Хранителям.....	137
Улики.....	69	Поддержание атмосферы.....	152
<i>Сбор улик</i>	70	Ужас в Кингсбери	154
<i>Траты и преимущества</i>	72	Приложение: источники	172



Введение

Предисловие

Книга «Ктулху» предназначена как для ведущего игры, так и для игроков. Она содержит в себе всё, что нужно для создания персонажа, списки снаряжения, рекомендации для всех участников игры, правила СЫЩИК, а также вводное приключение. Все тайны Мифов, богов и чудовищ, заклинания и гримуары, как и любая другая информация, предназначенная только для глаз и разума Хранителя, вынесены в отдельную книгу «Рукопись Хранителя» со всей хирургической точностью Старцев, выполняющих вскрытие.

Вступление

Когда-то давно, в доисторическом мраке, инопланетные боги и чудовища сошли на Землю и сражались за нашу планету, используя нездешнюю науку и непостижимые человеческим разумом силы, пока не затонули континенты и не вскипели моря. Истощённые или побеждённые Они погрузились на миллиарды лет в глубокий сон, и ныне ничего не подозревающее человечество живёт на их могилах и гробницах. Но есть среди людей те, кто ищут частицы оставленных ими знаний. Те, кто хотят постичь секреты звёзд и истинные имена измерений. Те, кто желают могущества мёртвых богов. Те, кто жаждут пробудить Их.

Вы один из немногих, кто прикоснулся к истине о безумных богах из центра Вселенной; о Великих Древних, грезящих об опустошении Земли; об инопланетных цивилизациях, использующих человечество в своих экспериментах; о бессмертном зле из оказавшихся правдой древних легенд. Вы должны быть уверены, что больше никто не узнает об этом, иначе мир окунётся в океан кошмара.

Вы должны сохранить запёртыми ведущие Извне двери — неважно, ценой жизни или рассудка. Вы должны собрать улики из переплетённых в человеческую кожу книг, выпотрошенных и покрытых кровью трупов, пиктограмм на построенных ещё до появления человечества стенах. Вы должны отправиться за ответами куда бы то ни было и получить их во что бы то ни стало.

Однако осмелитесь ли вы... отправиться по следу Ктулху?

Об игре

Ктулху — это настольная ролевая игра на основе правил СЫЩИК, в которой вы ведёте детективное расследование и раскрываете оккультные тайны в мире кошмаров Г. Ф. Лавкрафта. Играя по правилам СЫЩИК, вы не пропустите улику и совершенно точно продвинетесь по сюжету. В мире Лавкрафта любое значимое открытие предвещает неизбежную гибель человечества, а история, в развитии которой принимают участие персонажи игроков, является одой ужасу и безумию.

У ваших героев есть два вида способностей: исследовательские и общие. Применение исследовательских способностей всегда успешно. Вы не бросаете для этого кубик. Если у вас есть нужная способность и существует подходящая улика, то, как и героям мистических романов или детективных сериалов, вам всегда хватит информации для перехода к следующей сцене и новым уликам. Однако вам предстоит понять, что означает каждая улика, и собрать все детали мозаики воедино. Вы можете тратить пункты исследовательских способностей для того, чтобы получить ещё больше информации: что-то добавит подробностей,

Основные понятия

Настольная ролевая игра: мы полагаем, вы уже имеете представление о том, что это. Если нет, прочитайте главу «Что такое ролевая игра?» или спросите друзей, знакомых с этим хобби.

Хранитель: ведущий игры.

Сыщики: персонажи игроков.

Исследовательские способности: включают в себя научные, межличностные и технические. Они срабатывают всегда и созданы для сбора улики.

Общие способности: сюда входят все остальные способности, в том числе боевые и «счётчики» (здоровье, рассудок и самообладание), которые отражают текущее состояние персонажа.

Самообладание: сиюминутный показатель психического здоровья сыщика; может быстро понижаться на протяжении расследования, но обычно восстанавливается после окончания приключения.

Рассудок: долгосрочный показатель степени блаженного неведения сыщика в отношении ужасающих истин Мифов Ктулху; снижается постепенно и крайне редко возвращается к первоначальному значению, а то и вовсе не восполняется.

Мифы: сокращение от «Мифов Ктулху», описанных Лавкрафтом и лежащих в основе большинства пугающих событий приключений «Ктулху».

Г. Ф. Лавкрафт: американский писатель (1890-1937). Все цитаты в книге из его рассказов и стихов.

Улика: сутью каждой сцены является нахождение сыщиком с подходящей исследовательской способностью улики, приподнимающей завесу тайны. С получением улики сцена может закончиться, если более не происходит ничего интересного. Улики не всегда однозначны, но всегда открывают новые возможности.

что-то позволит сократить или сделать менее опасным путь в глубины кошмара, а что-то — спасёт вам жизнь.

Будь то жуткое чудовище, человеческое безумие или космический ужас, рано или поздно, вы найдёте, что кроется за завесой тайны, и оно найдёт вас. Здесь вам пригодятся ваши общие способности. Вы в праве потратить их пункты для того, чтобы улучшить шансы при броске кубика (потратив достаточное количество, вы можете получить даже гарантированный успех). Но удостоверьтесь, стоит ли идти ва-банк, ведь их запас ограничен, а вы не можете с точностью предсказать, что вас ждёт впереди.

Кто мой персонаж?

Ваш персонаж — это сыщик, что приоткрывает завесы оккультных тайн и сталкивается с мистическим ужасом в тёмных 1930-х. Вы можете быть:

- профессором, проникающим в древние тайны, как в далёком университете Мискатоник в штате Массачусетс, так и в престижном Московском государственном университете;
- журналистом, делающим репортаж для Таймс или ТАСС;
- следователем, раскрывающим жуткие преступления, на службе полиции Чикаго или милиции Ленинграда;

- художником, мечтающим о других мирах в Париже или Мухинском училище;
- археологом, раскапывающим древние руины в Юкатане или на Украине;
- парапсихологом, исследующим то, во что никто не верит, для Общества психических исследований в Лондоне или для Института мозга в Ленинграде;
- доктором, который борется с неведомой болезнью во Флориде или в Грузии;
- учёным, исследующим границы реального, в Лос-Анджелесе или Новосибирске.

Чем мы заняты?

Кем бы ни был ваш персонаж, он столкнулся с частицей ужасной истины Мифов Ктулху. Мир старше человечества, и мы в нём не первые. Древние разумные виды всё ещё живы, а новые продолжают возникать.

Над всеми ними возвышаются фигуры могущественных созданий, само существование которых нарушает законы природы и идёт в разрез с нашей наукой. Это существа, чьи имена записаны в запретных гримуарах и звучат в отдалённых уголках планеты: Ктулху, Ньярлатхотеп, Азатот, Шаб-Ниггурат. Они с лёгкостью могут быть богами, и существуют культы, поклоняющиеся Им, жаждущие восстановить Их власть сейчас, когда звёзды уже почти выстроились в нужном порядке.

Вы вместе с коллегами-сыщиками идёте по следу Мифов, которые остались в вашей жизни и жизни ваших товарищей. Вы находите слухи о проявлении Мифов в газетах и старинных журналах. Вы можете:

- исследовать заброшенный дом, в котором жил мистик или колдун;
- разыскать последнюю копию запретного гримуара прежде, чем его используют для призыва одного из Великих Древних;

- сражаться с чудовищными пришельцами, обитающими в тоннелях под ничего не подозревающим городком;
- быть затянутыми в сводящую зрителей с ума пьесу и пытаться отследить её таинственного постановщика;
- противостоять опасному культу, собирая по крупице доказательства его деятельности по всему миру.

Куда бы ни вели вас улики, вы находите этих чудовищных существ и их культы, пытаетесь вовремя их остановить. Вы можете путешествовать в далёкие и загадочные места или же погружаться в тайны своего родного города — Мифы оставляют свои следы всюду.

Вы слышали их зов, и теперь вы должны идти за ним, чтобы не дать миру утонуть в пучинах неистового безумия.

Классический, авантюрный или всё вместе?

Игра «Ктулху» призвана приподнять завесу тайны над Мифами Древних. Традиционно подобные игры относятся к одному из двух стилей.

Первый, классический, опирается на поздние работы Г. Ф. Лавкрафта («Цвет из иных миров», «Хребты безумия», «Тень из безвременья», «Шепчущий во тьме»). Цель подхода — создать игру в жанре философского ужаса, когда момент раскрытия истины обрекает на печальный исход не только искавшего правду исследователя, но и неудачливого очевидца.

Второй стиль, авантюрный, нацелен на создание атмосферы «отчаянного боевика», как в рассказах цикла Р. И. Говарда «Мифы Ктулху» («Тварь на крыше», «Пламя Ашшурбанипала», «Хозяин судьбы»). Этот подход сфокусирован на героической и не всегда безнадежной борьбе (в особенности, физической) против тварей Извне и даёт персонажам игроков больше шансов на выживание, чем классический.

Ктулху

Введение

Разумеется, Лавкрафт писал в обоих стилях. «Случай Чарльза Декстера Варда», «Ужас Дан-вича» и «Заброшенный дом» повествуют о более или менее непоколебимых героях, которые охотятся на чудовищ и противостоят торжеству неизбежного ужаса в лучших традициях Говарда (последний, к слову, написал, по меньшей мере, одну историю в классическом духе — «Чёрный камень»). Многие из лучших работ Лавкрафта содержат элементы обоих подходов. Например, «Зов Ктулху», где можно встретить, как раскрывающих правду учёных, так и полицейские рейды на зловещие культы; или «Тень над Иннсмутом», где присутствует и отчаянная попытка уйти

от погони в разрушенном городе, и описание ментального упадка. Хотя и не наше дело говорить вам, как вести игру (на самом деле, наше, но обсудим это в следующих главах), нам кажется хорошей идеей трактовать ужасы Мифов так же, как их описывал Лавкрафт.

Для тех, кто хочет выдержать определённый стиль, мы обозначили правила и игровые элементы **классического** подхода символом , а **авантюрного** — символом .

Хранитель может попросту не допустить отдельные правила и элементы в игру, чтобы придать ей уникальный оттенок ужаса.



Настольная ролевая игра

Что такое ролевая игра?

Если вы не играли в ролевые игры

Ролевая игра — это история, которую участники рассказывают в лицах. С ролевыми играми многие из вас знакомы с детства. Кто в детстве не играл в героев книг, мультиков, комиксов или иных фантастических персонажей? Современные настольные ролевые игры предлагают удобные правила и стиль, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

Настольные ролевые игры — это фантастические приключения в разнообразнейших декорациях, которые разыгрываются за столом. Речь может идти как о мирах, пронизанных магией и чудесами, так и об альтернативной истории и научной фантастике. Опять же, всё, как в детстве. Кто-то любит «Звёздные войны», а кто-то — «Мишек Гамми».

Вы создаёте персонажей, которые во время игры исследуют мир, раскрывают тайны, вступают в разнообразные взаимодействия с другими персонажами, сражаются с противниками и добиваются своих целей. В процессе игры используются игральные карты и кости, фишки, миниатюры и прочие аксессуары, но действие происходит в вашем воображении. Мы уверены, что вы способны абсолютно на всё с его помощью.

Для ролевой игры необходимо минимум два участника. Один из них станет ведущим — главным рассказчиком, который будет следить за правилами игры. Именно он при помощи этих правил создаёт историю и описывает происходящее вокруг персонажей игроков. Благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной. Он реа-

гирует на любой поворот сюжета и на действия остальных участников.

Любая настольная ролевая игра — это не только приключение, но ещё и красивая история, в которой может произойти всё, что угодно, ведь в ваших руках волшебная сказка, великая драма или, скажем, героическая сага, а придуманные вами персонажи — главные герои.

Вы «выигрываете» не тогда, когда ваш персонаж одолевает монстра или спасает принцессу, а когда он принимает участие в необычной и запоминающейся истории.

Игра закончится, когда вы посчитаете это нужным и логичным. Но вы всегда можете начать ещё одно приключение как с новыми, так и со старыми знакомыми героями и их спутниками.

Если вы играли

в компьютерные ролевые игры

Если вам знакомы компьютерные игры старой закалки, то вы точно поймёте, о чём речь. Те, кто провёл не один час в MMORPG, тоже найдут для себя немало интересного в настольных ролевых играх, ведь у всех этих игр общий предок.

Один из участников игры становится «сервером» — ведущим. Остальные — игроками. Игра предоставляет живой мир с множеством возможностей выбора, как старомодные (и любимые многими!) компьютерные ролевые игры, и снабжена не очень сложной пошаговой боевой системой. Большая часть небоевых конфликтов так же разрешается в быстром и удобном пошаговом режиме. А всё остальное зависит только от вашей фантазии.

Если вы играли в настольные игры

Всё достаточно просто. Старая аналогия с «игровым полем в вашем воображении» должна достаточно точно описывать этот приключенческий жанр игр, построенный в американском стиле. Лёгкие и понятные правила не дадут вам запутаться. Возможно, вас несколько насторожит не очень большое количество аксессуаров, необходимых для игры, и отсутствие общего физического поля, но, попробовав стать участником приключений, вы вскоре поймёте, почему аксессуаров так мало, — чтобы не мешать вашему воображению раскрываться!

Как начать игру?

Итак, у вас собралась компания в 2-6 человек, и вы хотите попробовать новую для вас игру?

Чтение книги, СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ИСТОРИИ

Для начала вам нужно ознакомиться с основами игры, изложенными в соответствующей главе книги правил, после чего выбрать, кто из участников станет ведущим, который должен будет не только внимательно прочитать всю книгу правил, но и подготовить с её помощью историю для всех остальных. Это непросто, но очень интересно!

Не надо стесняться задавать ведущему вопросы о правилах, о том, что ещё нужно прочитать или придумать, интересоваться его мнением о вашем будущем персонаже. Это настольная ролевая игра, предполагающая совместное творчество.

Игровая встреча

Весь наш опыт за пару десятков лет говорит о том, что первая встреча посвящена, как правило, созданию персонажей и обсуждению предстоящей игры, ожидаемой тематики и стиля приключений.

Это игра!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Впрочем, иногда вся игра должна уложиться в четыре часа или даже меньше того и при этом являть собой законченную историю. Существуют некоторые универсальные правила, которые надо соблюдать всегда. Это то, без чего не состоится никакая игра.

- Обязательно выберите одного ведущего, который ознакомит всех остальных участников игры с общими правилами.
- Найдите удобное проветриваемое помещение, где все могут с комфортом разместиться. Конечно, можно играть в трясущемся поезде или в лесу под тентом — это нормально. Но наличие общего стола и хотя бы немного личного пространства необходимо.
- Запаситесь едой и питьём, чтобы все могли подкрепиться в перерыве или даже во время самой игры. Голодный игрок — это игрок, которому тяжело думать и фантазировать. А голодный ведущий — это усталый и нервный ведущий. Какой уж тут отдых и развлечения!
- Желательно, чтобы все участники игры пребывали в хорошем настроении и относились друг к другу дружелюбно и уважительно. Это всё ещё совместное творчество, а не военные манёвры, ведь так?

Ктулху

Персонаж игрока



Персонаж игрока

«Едва ли может быть нормальным тот, кто, обладая моим знанием кошмаров горы Темпест, собрался в одиночку разыскивать таящийся там ужас...

Но я иступлённо стремился к цели, в то время как события и откровения становились всё более чудовищными».

— *«Таящийся ужас»*

В Ктулху главные герои называются «сыщиками», поскольку их основным родом занятий, чаще всего, является расследование оккультных (и нередко пугающих) тайн и загадок, окутываю-

щих Мифы Ктулху. Сыщики могут быть профессиональными следователями вроде полицейских, частных детективов или агентов спецслужб, а могут вести (по крайней мере, вели в прошлом) вполне обычную жизнь. Так или иначе, какую бы карьеру ни избрал сыщик, раскрытие тайн Мифов стало новым смыслом его жизни.

Род занятий

До своей первой встречи с Мифами ваш персонаж занимался каким-то делом; возможно, именно оно сейчас позволяет ему сохранить здоровье тела и духа, когда кто-либо покушается на то или дру-

Памятка по созданию сыщиков

Для начала спросите Хранителя, как подход к кампании (серия связанных сюжетом приключений) влияет на создание персонажей. Он, к примеру, может ограничить количество пунктов опыта либо же понизить максимальное значение некоторых способностей.

- Выберите вашему сыщику род занятий, которому он посвящал себя до начала приключений (см. стр. 9). Определите, верен ли он ему до сих пор либо же оставил его в пользу раскрытия тайн Мифов (а также, вероятно, трудностей с финансами и остракизма со стороны общества). Впрочем, участвуя в приключении, рассчитанном на одну встречу, вы, возможно, даже не успеете уволиться с работы!
- Основываясь на выдуманной вами предыстории сыщика, выберите его мотив (см. стр. 28).
- Распределите пункты опыта (см. стр. 34) между способностями (см. стр. 41). Убедитесь, что персонажи в вашей группе имеют в своём распоряжении как можно больше разных способностей.
- Определите душевные опоры (см. стр. 63) и факторы самообладания (см. стр. 64), если эти правила используются в вашей кампании.
- Выберите контакты вашего персонажа (см. стр. 42).
- В любой момент описанного выше процесса дайте вашему сыщику имя, выберите место его рождения, любимую марку сигарет, вероисповедание и любые другие вещи, которые помогут вам лучше понять и сыграть роль вашего персонажа.

Род деятельности

☛ Антиквар	☛ Преступник
Археолог	☛ Профессор
Военный	Психиатр
☛ Дилетант	Священник
☛ Доктор	Учёный
☛ Журналист	Фельдшер
Лётчик	Хобо
Парапсихолог	Художник
Писатель	Частный сыщик
☛ Полицейский	

гое. Это его **род занятий**, помогающий определить спектр способностей, к которым ваш сыщик будет прибегать во время приключений.

Профессии героев, часто встречающиеся в творчестве Г. Ф. Лавкрафта (антиквар, дилетант, доктор, журналист, писатель, полицейский детектив, профессор и художник), обозначены символом классического подхода ☛. Другие так же характерны для 1930-х годов и содержат в себе богатый потенциал для возможных столкновений со сверхъестественным.

Описание каждого **рода занятий** включает в себя **статус** (см. стр. 49), перечень профессиональных способностей (см. стр. 34), а также особые способности и правила, которыми могут пользоваться сыщики, избравшие эту стезю. Во время создания персонажа вы повышаете рейтинг профессиональных способностей на 1 за половину (0,5) пункта опыта, поэтому выберите вашему персонажу **род занятий**, который будет соответствовать его специализации в игре.

☛ Антиквар

Это не только профессия, но и состояние души: вы цените прошлое и находите себя, погружаясь в него с головой. Вы можете владеть скромной лавкой, быть штатным специалистом в местном

музее или картинной галерее либо же просто увлекаться антиквариатом, древними книгами и произведениями искусства давно минувших дней.

Профессиональные способности: архитектура, история искусств, торговля, история, языки, юриспруденция, книжные изыскания и ещё одна исследовательская способность, отражающая специализацию вашего персонажа.

Статус: 2-5

Особенности: один раз за приключение у вас может обнаружиться предмет, полезный для расследования или несущий какую-либо ценную информацию. У антиквара-букиниста окажется какая-нибудь книга, имеющая отношение к делу (мемуары или, к примеру, дневник сумасшедшего); коллекционеры серебряных изделий могут обнаружить пылящийся в закромах церемониальный кинжал, а у импортёра ценностей из-за границы найдётся «любопытная ритуальная маска коренных жителей Конго». Чтобы вспомнить или определить местоположение подобного предмета, потребуется соответствующая способность (**история искусств, книжные изыскания** и т. п.).

Этот предмет может либо являться ключевой уликой, необходимой для разгадки тайны, либо предоставить способ или оружие для её получения. Например, вам не потребуется пробираться в зловещую заброшенную церковь, чтобы украсть оттуда зловещее писание местного культа, — в стопке подержанных пластинок обнаружится запись нужных вам псалмов. В другой раз, когда вам срочно понадобится заклинание зачарования флейты, чтобы с его помощью прогнать ллойгор, в вашей лавке найдётся свирель, использовавшаяся в орфических ритуалах мистиков античной Кирены (стоит отметить, что в подобных случаях эффективность находки может определяться количеством потраченных пунктов способности).

Если вам придётся покинуть город, в котором находится ваша коллекция или лавка, у вас вряд ли получится (или, по крайней мере, это наверняка будет стоить времени и усилий) воспользоваться этой способностью, если только вам не удастся отыскать помощника, которому можно доверить поиск и пересылку предмета по почте. И даже в этом случае у вас вряд ли найдётся неделя на ожидание посылки. Ведь служители культа собираются в это время с силами и накапливают нечестивую мощь. Хранитель может ограничить вас в обладании могущественными артефактами Мифов и действующими книгами заклинаний, а также любыми предметами или информацией, которая нарушает баланс игры или просто не имеет смысла в данной ситуации. Кроме того, с него станет приписать вашей находке какие-либо побочные эффекты.

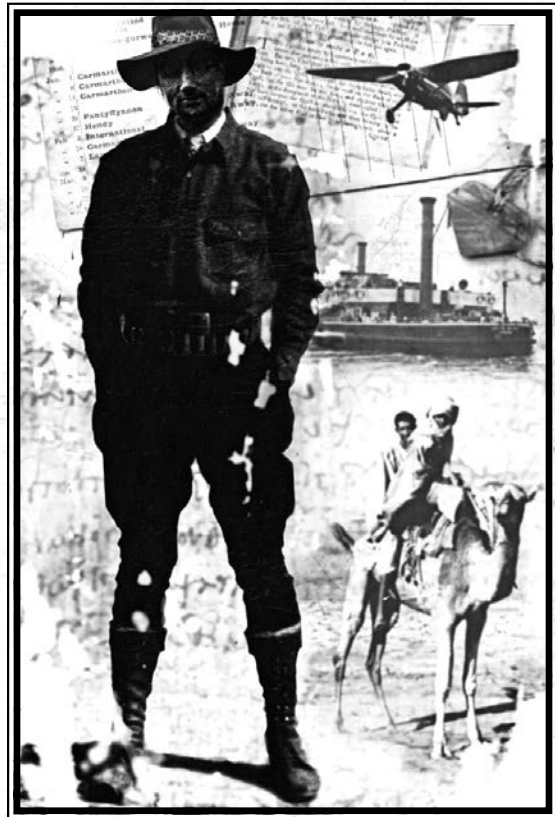
Археолог

Раскапывая прошлое, вы путешествуете по далёким и загадочным местам. Вы можете быть старательным учёным, работающим в библиотеках и посвятившим свою жизнь поиску одной конкретной реликвии, или же немногим отличаться от расхитителей гробниц, охотясь за трофеями с кнутом и пистолетом наперевес. Быть может, расходы на ваши экспедиции покрывают продажи тех же самых сокровищ, либо ваши исследования финансируются университетами и заинтересованными организациями.

Профессиональные способности: археология, атлетика, сбор улик, первая помощь, история, языки, книжные изыскания, верховая езда и ещё две любые исследовательские способности.

Статус: 4-5

Особенности: воспользовавшись археологией или подходящей к ситуации межличностной способностью, вы можете попасть в храни-



лища музеев или быть допущены к осмотру и транспортировке артефактов (унести их с собой на законных основаниях вам скорее всего не удастся). Если у вас есть учёная степень (рейтинг **археологии** 2 и выше, а также **статус** 3 и выше), то вы имеете право обращаться к закрытым отделам университетских библиотек.

Военный

Вы защищаете других от опасности ради славы, страны, друзей, денег или просто потому, что больше ничего не остаётся. Ваша жизнь полна рутины и зубрёжки, скуки и бюрократии, пыли и грязи. А иногда, разумеется, смерти, ужасов, крови и безумия.

Пол и род занятий

«Некоторые из предлагаемых ею экспериментов были очень рискованными и безрассудными... Но он был уверен в её намерениях и способностях».

— «Тварь на пороге»

В 1930-ом году около четверти жительниц Америки имело работу помимо домашнего хозяйства. Во время Великой Депрессии 26 из 48-и штатов упразднили законы о запрете на трудоустройство замужних женщин, стараясь поднять показатели занятости и любыми способами выплыть из кризиса. По факту же это не оказало на экономику страны практически никакого эффекта; к 1940-му году, однако, количество работающих женщин немного увеличилось. Большинство имело должности в сферах духовенства и торговли либо же становилось наёмными домработницами. Некоторые устраивались на фабрики, в основном — текстиля и лёгкой промышленности. В те годы менее десяти процентов женщин Америки занимались профессиональной деятельностью, не считая тех, которые работали учителями и медсёстрами.

Для играющих в «Ктулху» это не значит ровным счётом ничего. По умолчанию (и мнению автора), если вам хватает воображения допустить существование гигантских чудовищ с крыльями и щупальцами, то с женщиной-врачом у вас трудностей возникнуть не должно. Хотя классический подход к игре в идеале и подразумевает группу персонажей исключительно мужского пола, массовая культура тех времён восхваляла типаж храбрых женщин-авантюристок, начиная с вымышленных персонажей (сестра и напарница Дока Сэваджа Патриция, известнейший агент спецслужбы «Тень» Марго Лейн, Нита ван Слоун — невеста Ричарда «Паука» Уэнтворта и умелый стрелок) и заканчивая реальными личностями (женщина-пилот Берил Маркхем, знаменитая проповедница Эйми Сэмпл Макферсон, преступница Мамаша Баркер). Кроме того, 1930-е годы вошли в историю кинематографа как золотой век независимых героинь: от роковых женщин до героинь комедии положений. Женщины-писательницы уже довольно крепко держались в первых строчках рейтингов бестселлеров, а ещё до того, как в 1938-м году появилась персонаж комиксов Лоис Лейн, воплотившийся в ней образ «девушки-репортёрши» уже был известным стереотипом. Ещё раньше добились признания дамы-учёные: в историях Лавкрафта неоднократно упоминается археолог-египтолог Маргарет Мюррей. Первая женщина-тайный агент влилась в ряды пинкертонов ещё до начала Гражданской войны, а в 1930-е годы вошли в норму вещей женщины-полицейские, служащие в отделе нравов Полицейского департамента Нью-Йорка.

Даже в игре, максимально придерживающейся реализма, единственным родом занятий, которого не может быть у сыщика-женщины, является **военный**. Разумеется, в исторически точной игре женщина-сыщик стала бы жертвой снисходительности, неумелых попыток завести знакомство, а также не к месту проявляемой галантности. Но, как хорошо знала мисс Марпл (а также историческая сотрудница НКВД Мелита Норвуд, начавшая передавать информацию Сталину в 1937-м году), быть недооценённой — большое преимущество в раскрытии чужих тайн. А в авантюрной игре женщины без труда могут дорваться хоть до небес. Спросите хотя бы Амелию Эрхарт.

Профессиональные способности: атлетика, стрельба, запугивание, естествознание, драка, фехтование, а также способности, зависящие от рода войск.

Сухопутные войска/морская пехота: сокрытие, вождение и скрытность.

Медик/санитар: первая помощь, медицина, успокаивание.

Инженер/артиллерист: вождение, взрывотехника, механика.

Военно-морской флот: астрономия, механика, пилотирование.

Офицер (любой род войск): бюрократия, верховая езда или пилотирование, успокаивание.

Статус: 2-5 (офицеры), 2-4 (рядовые).



Особенности: вы можете потратить 2 пункта **успокаивания**, чтобы привести в чувство паникующих или ведущих себя неадекватно (см. стр. 108) персонажей, если ваше **самообладание** выше 0.

- Если вы всё ещё на службе, вы в праве воспользоваться любой межличностной способностью для получения доступа к военным базам вашего государства, исключая объекты повышенной секретности. Для того чтобы пробраться туда незаметно, вам, вероятно, понадобится другой план.
- Если ваш сыщик — ветеран войны, — сложность (включая **защиту** противников) ваших проверок боевых способностей (**атлетика, стрельба, драка, фехтование**) не повышается на 1 до тех пор, пока ваше **здоровье** или **самообладание** не опустятся ниже —5. Кроме того, максимальный порог **самообладания** у ветеранов равен 10, но сложность некоторых проверок при угрозах вашему **самообладанию** может быть ниже (см. стр. 99).



ДИЛЕТАНТ

Вы ни в чём себе не отказываете, проматывая нажитое честным трудом состояние, наследство родственников или ещё какой-то внушительный капитал. Не будучи связаны никакими обязательствами ни с работодателем, ни с подчинёнными, вы можете посвящать свою жизнь любым целям, каким только пожелаете.

Профессиональные способности: статус, лесть, верховая езда и пять любых способностей на ваше усмотрение.

Статус: 3+

Особенности: вы можете потратить пункты **статуса**, чтобы воспользоваться полезными связями в любой сфере деятельности или среде. Обычно эти контакты представляют собой родственников, бывших товарищей по учёбе и людей одного с вами социального класса.

Доктор

Вы видите свою работу как пример всех добродетелей общества: рациональная, человечная, чистая и бескорыстная. Если бы только общество можно было исцелить как пациента при помощи лекарств и хирургии! Более богатые и успешные врачи обычно обладают достаточными средствами, чтобы больше не марать руки в крови и грязи, на которых строятся их благородные цели.

Профессиональные способности: бухгалтерское дело, биология, первая помощь, судмедэкспертиза, языки (латынь), медицина, фармацевтика, проникательность, успокаивание.

Статус: 4-6

Особенности: с помощью **медицины** или **успокаивания** вы можете получить доступ к историям болезни, медицинским документам и больничным палатам, обычно закрытым для общественности. Если вы работаете в больнице, психиатрической лечебнице или подобном учреждении, вы также способны убедить служащий персонал пропустить вас практически куда угодно от хранилища медикаментов до морга.

- Когда вы оказываете **первую помощь**, каждый потраченный вами пункт способности восстанавливает 3 пункта **здоровья** вместо 2-х (занимаясь самолечением, вы восстанавливаете себе 2 пункта **здоровья** с каждым потраченным пунктом **первой помощи**). Кроме того, вы можете стабилизировать состояние серьёзно раненой жертвы, воспользовавшись всего 1-м пунктом **первой помощи** вместо 2-х.

Журналист

Публикуясь в газетах и журналах или выходя в радиоэфир, вы раскрываете народу глаза на окружающий мир и связываете разрозненные факты в цельные истории. Вы можете попытаться остаться в стороне от собственных репортажей,

чтобы не окунаться в мир коррупции и эгоизма, но не будет ли это предательством самого себя?

Профессиональные способности: полицейский жаргон, маскировка, сбор улик, языки (для корреспондентов из-за границы), изустная история, фотография, проникательность, успокаивание, слежка и одна любая межличностная способность.

Статус: 2-4

Особенности: воспользовавшись **успокаиванием**, вы можете получить доступ к архивам газетных изданий. В редакции, в которой вы работаете, вы в праве давать сотрудникам задания по поиску конкретных данных. С помощью той же способности вы можете узнавать у других журналистов непечатные слухи «из первых уст», если только не являетесь их прямым конкурентом.

Лётчик

Вы живёте, чтобы летать, и летаете, чтобы жить. Возможно, вы ветеран Первой мировой, переживающий моменты прошлого в полётах на стареньком кукурузнике, или курьер, надеющийся когда-нибудь нажить денег и открыть свою собственную компанию воздушных доставок. Быть может, вы водите последние новинки авиации на службе у богачей либо собрали свою машину из деталей, которые вам удалось отыскать на ближайшей промышленной свалке. Какой бы дорогой вы ни шли, небо — единственное место, где вы чувствуете себя дома.

Профессиональные способности: астрономия, вождение, электротехника, механика, пилотирование, бдительность.

Статус: 2-3

Особенности: вы являетесь хозяином самолёта или имеете к нему доступ на регулярной основе. Его размер и лётные качества зависят от вашего **статуса**.

ПАРАПСИХОЛОГ

Видные учёные смотрят на вас искоса, в то время как ревностные приверженцы теорий о сверхъестественном сомневаются в искренности ваших взглядов. Вы ходите (иногда, возможно, теряя равновесие) по грани между логикой и суеверием, между верой и фактами. Вам кажется, что при помощи научного метода можно постигнуть истину теологии, а сверхъестественное — всего лишь естественное, которое ещё не удалось изучить.

Профессиональные способности: антропология, электротехника, книжные изыскания, механика, оккультизм, фотография, проницательность, бдительность.

Статус: 2-3

Особенности: как и **психиатр** вы в праве вкладывать пункты в способность **гипноза** (см. стр. 58). В чрезвычайно авантюрной кам-

пании вы можете обладать настоящими экстрасенсорными способностями либо работать с людьми, которые ими наделены (подобными экстрасенсами, на усмотрение Хранителя, могут оказаться как сыщики-персонажи игроков, так и персонажи Хранителя). Правила по некоторым экстрасенсорным способностям и их описание в системе СЫЩИК вы можете найти в книге *«Страх, как он есть»*.



ПИСАТЕЛЬ

Вы используете слова, чтобы переносить на бумагу окружающий мир, срывать покровы с истины или продавать свои фантазии обедневшим от Депрессии читателям. Возможно, — для всего перечисленного выше. Вы работаете в одиночку и получаете жалкие центы. Нередко вам приходится ломать голову над финалом рас-

Любительская журналистика

Задолго до появления Интернета одержимые мистикой и теориями заговора охотно обменивались информацией. В 1930-х годах они называли себя «журналистами-любителями» и самостоятельно публиковали стихотворения, беллетристику, обзоры и комментарии к политике с помощью гектографической печати, а иногда и печатных станков (большинство просто подавало заказы в типографии или обращалось к товарищам, а некоторые журналисты-любители даже покупали собственные станки). Обычно один редактор подшивал труды всех участников в цельный выпуск, после чего рассылал его подписчикам по почте. В некоторых ассоциациях любительской печати право на получение подписки имели только участники, отправляющие материал, другие (как и их наследники, фэнзины) — были открыты и третьим лицам.

В исторический период 30-х годов журналист-любитель, скорее всего, публиковал бы рассказы и рассуждения о политике, но во вселенной Мифов Ктулху ничто не запрещает ему издавать статьи о паранормальных феноменах, фольклоре, призраках и экстрасенсах (особенно качественная подшивка может даже считаться книгой Мифов!). Возможно, его читателем был бы сам Г. Ф. Лавкрафт (1917-1918 — президент United Amateur Press Association; 1923 — президент National Amateur Press Association)!

Любительской журналистикой может заниматься представитель любой профессии (особенно подходят **писатель** и **дилетант**). Хранитель в праве разрешить журналисту-любителю взять вместо какой-нибудь профессиональной способности **ремесло** (печатное дело).

сказа лишь для того, чтобы не умереть с голоду на следующей неделе. Однако обладая хотя бы толикой таланта и разумно распоряжаясь своим временем, даже последний писатель десятицентовых романов сможет держать голову над водой.

Профессиональные способности: искусство, история, языки, книжные изыскания, изустная история, проникаемость и три любые способности, отражающие специализацию или навыки, оставшиеся от предыдущих мест работы.

Статус: 1-3

Особенности: во время приключения вы можете воспользоваться любым продолжительным промежутком времени, чтобы восполнить запас пунктов одной академической способности (не более четырёх раз за сессию). Это отражает время, проведённое за чтением книг, проверкой и обдумыванием записей и документов и т. п. Хранителям не стоит давать сыщику такую возможность, если у героя нет времени или ресурсов на то, чтобы проконсультироваться с необходимой литературой. Тем не менее, стоит помнить, что в приключениях «Ктулху» часто встречаются библиотеки, которые вынуждают любого уважающего себя писателя сказать: «Идите осмотрите второй этаж поместья, я пока ознакомлюсь со здешними книгами».

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Вы живёте по закону копа — тому, что вам вбили в голову в академии, или тому, которому вы научились во время пешего патрулирования злочных районов. Вы проводите черту между полицией, преступниками и гражданскими, и лучше бы никому не пересекать её. Когда закон и правосудие расходятся во мнениях, именно вам достаётся право решать, где проходит эта черта.

Профессиональные способности: атлетика, полицейский жаргон, вождение, сбор улики,

стрельба, допрос, юриспруденция, проникаемость, бдительность.

Статус: 3-4

Особенности: правильно используя **полицейский жаргон**, вы можете не только отделаться от полиции, но и получить доступ к местам преступления, данным по делу, уликам, комнате для допросов и другим вещам, доступ к которым закрыт обычным гражданским. Если вы находитесь вне своего округа, то вам потребуются пункты **полицейского жаргона** и хороший план действий.

Когда вы на своей территории, одно лишь наличие любого количества пунктов **полицейского жаргона** предоставит вам доступ к полицейским лабораториям (для баллистических испытаний и судмедэкспертизы, а также менее традиционных нужд) и даже моргу.

Профессиональная парапсихология

В 1930-е годы большинство парапсихологов были охочими до сенсаций журналистами, просто эксцентричными личностями или, на худой конец, исследователями-энтузиастами с учёной степенью в других областях (Джозеф Бэнкс Райн, изучавший экстрасенсорику и в те годы занимавший пост директора парапсихологической лаборатории в университете Дьюка, был ботаником по образованию). Иными словами, профессия **парапсихолога** отражает скорее хобби, чем постоянную работу.

*Продолжение
на следующей странице.*

Начало на предыдущей странице.

«Оккультные» детективы и учёные-парапсихологи в авантюрной кампании встречаются чаще и получают большее признание, но даже в реальном мире в те времена существовало несколько организаций, специализировавшихся на исследованиях в этой области.

Общество психических исследований (ОПИ) основано в 1882-м году учёными Кембриджа, его штаб-квартира находится в Лондоне, архивы — в самом Кембридже. ОПИ издаёт академически признанный журнал (один выпуск в три месяца); его членами являются как профессиональные учёные, так и заинтересованные любители. Филиал во Франции, основанный в 1885-м году, называется **Société Française pour Recherche Psychique**.

Призрачный клуб — неформальная версия ОПИ, принимающая последователей магической, спиритуалистической и механистической теорий существования призраков. Основан в 1862-м году, большую часть 1930-х пребывает в упадке, пока в 1938-м году управление в свои руки не взял заядлый охотник за привидениями Гарри Прайс. Штаб-квартира клуба находится в Лондоне.

Альянс спиритуалистов Лондона — респектабельное учреждение, изучающее паранормальные и медиумистические явления, — основан в 1884-м. Издаёт журнал «Light» («Свет») под редакцией пионера в области познания сверхъестественного Нандора Фодора.

Большинство членов базирующегося в Бостоне **Американского общества психических исследований** (АОПИ) является спиритуалистами и любителями, оставшимися после раскола организации в 1925-м году, вызванного разногласиями по поводу дела о медиуме «Марджери». Сейчас Общество процветает, его филиалы открываются в Нью-Йорке, Кливленде и Сан-Франциско, но в последнее время оно стремительно теряет признание учёных. Издаваемый АОПИ журнал всё больше склоняется в сторону погонь за сенсациями.

Получившее признание учёных **Бостонское общество психических исследований** откололось от АОПИ в 1925-м году из-за «дела Марджери». 200 его членов проявляют активность по всей стране, штаб-квартира находится в Новой Англии.

Институт и лаборатория психических исследований Америки. Помимо института Райна в Дьюке это единственная парапсихологическая лаборатория в Америке. Институт, основанный в 1921-м году английским писателем и исследователем Хиурдом Каррингтоном, был закрыт в 1923-м и снова открыт в Нью-Йорке десятилетием позже.

Международная федерация спиритуалистов — британская организация движения спиритуалистов. Издаёт журнал «Psychic News» («Новости психических исследований»).

Institut Métapsychique International (IMI — Международный институт метапсихических исследований) был основан в Париже в 1918-м году богатым французом-спиритуалистом, но принимает последователей различных учений. Членство можно получить только по рекомендации.

Институт мозга — отдел Ленинградского университета, возглавляемый Леонидом Васильевым. С 1927-го года его работа в области экстрасенсорики является государственной тайной по приказу Сталина, но он всё ещё действующий член IMI.

Преступник

Живущие по ту сторону закона прекрасно осведомлены о тайном мире подлости, отчаяния и предательства, который находится вне поля зрения законопослушных граждан. Некоторые преступники сформировали собственные понятия чести и ведут дела по своим правилам, чтобы огородиться от осознания того, что даже самый строгий порядок цивилизации может рухнуть под гнётом корысти и своеволия отдельных людей. Другие же упиваются этим открытием.

Профессиональные способности: торговля, запугивание, взлом, драка, бдительность, слежка, скрытность, уличное чутьё и одна любая межличностная или прикладная способность, отражающая специализацию персонажа.

Статус: 0-4

Особенности: преступники с запасом пунктов **сокрытия**, **воровства** или **слежки** могут потратить их после того, как бросят кубик, совершая проверку. За каждые 2 пункта, потраченных после проверки, результат увеличивается на 1. Эта особенность работает только в том случае, если вас не отвлекают и за вами никто не следит. Она неприменима во время встречных проверок. Вы должны описать, что именно пытались сделать, как ваша попытка чуть не сорвалась и как вам удалось справиться в последний момент благодаря мастерству или чистой удаче.

- Хранитель может решить, что представителям этнической мафии бесплатно достаётся один пункт соответствующего **языка**.

Создание нового рода занятий

Возможно, игрок захочет выбрать своему сыщику род занятий, отличающийся от всего, что предложено в этой главе. Для начала Хранителю стоит определить, не является ли желаемый род занятий специализированной версией уже существующего: **писатель**, **преступник**, **дилетант**, **профессор** и **учёный** предоставляют больше всего пространства для манёвра. Если это так, то Хранитель и игрок должны доработать список профессиональных способностей, чтобы тот больше подходил персонажу. Обычно хватает замены одной-двух способностей, — заменив **пилотирование** на **архитектуру**, можно сделать из **лётчика** сапёра (доступ к самолёту становится доступом к планам зданий).

Род занятий, создаваемый с нуля, должен включать в себя от семи до девяти профессиональных способностей; меньшее количество окажется у профессий, предоставляющих более широкий выбор или обладающих полезными особенностями (само собой разумеется, что ни один сыщик не может иметь **статус**, **мифологию Ктулху**, **здоровье**, **рассудок** или **самообладание** в качестве профессиональных способностей). Разброс **статусов** без труда определяется, если ориентироваться на имеющиеся примеры и описание **статуса** на странице 49.

Особенности рода занятий обычно относятся к одной из двух категорий: получение доступа к местам и услугам, которые могут послужить источниками улики (судебные архивы для **полицейского детектива** и т.д.) и способы обхода правил игры (к примеру, возможность **преступника** и **частного сыщика** влиять на результаты уже совершённых проверок). Способности первой категории проще создать и вписать в рамки баланса. Хранителю стоит избегать использования способностей второй категории, если только он не уверен, что придумал что-то, что приведёт всех в восторг, не нарушая при этом баланса игры группы.



ПРОФЕССОР

Вы можете быть спокойным одиночкой, любящим осмыслять мудрость тысячелетий среди колечек дыма из вашей трубки. А можете — наивным ребёнком в теле взрослого, неумелым во всём, кроме средневерхненемецкого языка, из-за владения которым вы важничаете и задираете нос. Вы можете быть вторым, но считать себя первым, тем самым доставляя несказанную радость всем вокруг.

Профессиональные способности: бюрократия, книжные изыскания, одна любая межличностная способность и три любые академические способности (включая химию и астрономию).

Статус: 3-5

Особенности: пока ваш диплом при вас (**статус** 3+), использование **бюрократии** позволяет вам получать практически неограниченный доступ к закрытым отсекам библиотек, научно-исследовательским лабораториям и многим частным и правительственным архивам.

- Если ваш **статус** равен 5 или выше, то у вас есть постоянная должность в университете, и вас нельзя лишить вашей степени, публично не предъявив неоспоримые доказательства совершённых вами актов моральной низости или порочности.

ПСИХИАТР

Вы специалист по болезням души. Быть может, вас обучали психоанализу в Вене, вы занимаетесь неврологией и функциями мозга человека, либо же вы простой врач, интересующийся науками о человеческом поведении. Несмотря на то, что в последнее время среди психиатров всё больше последователей набирает учение Фрейда, пока что ему далеко до всеобщего признания.

Профессиональные способности: биология, языки (немецкий, латынь), книжные изыскания, медицина, фармацевтика, психоанализ, проницательность и ещё две любые межличностные способности.

Статус: 3-4

Особенности: воспользовавшись **медициной** или межличностной способностью, вы можете получить доступ к конфиденциальным документам и историям болезни пациентов психиатрических лечебниц, а также пройти в палаты, закрытые для обычной публики. Если у вас есть действующая лицензия врача (рейтинг **медицины** 2 и выше), то вы также сумеете получить доступ к документам и палатам в больницах, где оказывают не психиатрическую, а медицинскую помощь.

- Вы совершаете проверки **психоанализа**, направленные на оказание психологической поддержки (см. стр. 108), со сложностью 3, а не 4. Для того, чтобы успокоить вышедшего из себя персонажа, вам нужно потратить лишь 1 пункт **психоанализа** вместо 2-х. Вы можете восстанавливать ваше собственное **самообладание**, но лишь по одному пункту за каждый потраченный пункт **психоанализа**.
- Вы можете пользоваться **проницательностью**, чтобы составить психологический профиль преступника. Основываясь на деталях с места преступления, а также на опыте изучения подобных случаев, вы делаете заклю-

чение о вероятном прошлом виновного, его возрасте, привычках и особенностях характера. Возможно, вам придётся напоминать Хранителю об этом способе применения **проницательности**.

- Вы можете вкладывать пункты в способность **гипноз** (см. стр. 58).

Священник

Будь то странствующий проповедник, приходской пастор, учёный раввин или ярый миссионер, каждому священнику ежедневно приходится сталкиваться с испытаниями, которым Господь подвергает тех, кто внемлет голосу свыше. Быть может, вы и склонны к вере в сверхъестественное, но эта же вера делает вас особенно уязвимым к нечестивым откровениям Мифов.

Профессиональные способности: история, языки (латынь, греческий, арамейский или иврит), книжные изыскания, психоанализ, проницательность, успокаивание, теология и ещё одна любая межличностная способность.

Статус: 2-5

Особенности: воспользовавшись **теологией** или **успокаиванием**, вы можете получить доступ к церковным архивам, обычно закрытым для общественности. Разумеется, один лишь духовный сан не позволит вам проникнуть в тайные архивы Ватикана, но внушительная трата пунктов и щедрый Хранитель приблизят вас к этой цели.

- Если вы открыто представитесь священником (или облачены в традиционные одежды вашей религии), раз за сессию вы можете бесплатно восполнить запас пунктов любой межличностной способности, побеседовав с одним из ваших братьев по вере (не являющимся персонажем игрока).

• **Психоанализ** не является вашей профессиональной чертой.



- ☉ Вы совершаете проверки **психоанализа**, направленные на оказание психологической поддержки, со сложностью 3, а не 4.
- ☉ Христианский священник может благословлять святую воду, спасать души умирающих через елеосвящение, отгонять распятием вампиров и даже бороться с демонами (но не с порождениями Мифов) с помощью экзорцизма, проводя встречную проверку **самообладания** против **здоровья** демона. Священнослужители других религий так же могут обладать подобными способностями. Эта особенность во многом зависит от подхода к игре.

Учёный

Вы работаете во имя продвижения науки, быть может, с целью изменить мир или ради познания какой-то неуловимой истины. Вы считаете себя умелым практиком, и в лаборатории вы, как рыба в воде, а тот пожар мог произойти у кого угодно. Вам просто нужно больше снаряжения, больше времени, больше образцов, больше понимающих коллег. Те глупцы посмеялись над вами в университете. Ничего, вы им ещё покажете.

Профессиональные способности: электротехника, сбор улик, языки, книжные изыскания, фотография и две любые способности из следующего списка: астрономия, биология, химия, криптография, судмедэкспертиза, геология, физика.

Статус: 3-5

Особенности: у вас есть доступ к лаборатории, где вы проводите свои исследования. Кроме того, с помощью пунктов **статуса** вы можете просить ваших коллег проводить для вас тесты и эксперименты в других лабораториях, а также приобретать особое оборудование и технику. Если у вас есть учёная степень (**статус** 3 или выше, а также рейтинг 2 или выше в **астрономии, биологии, химии, геологии**

или **физике**), вы получаете допуск к закрытым отделам университетских библиотек.

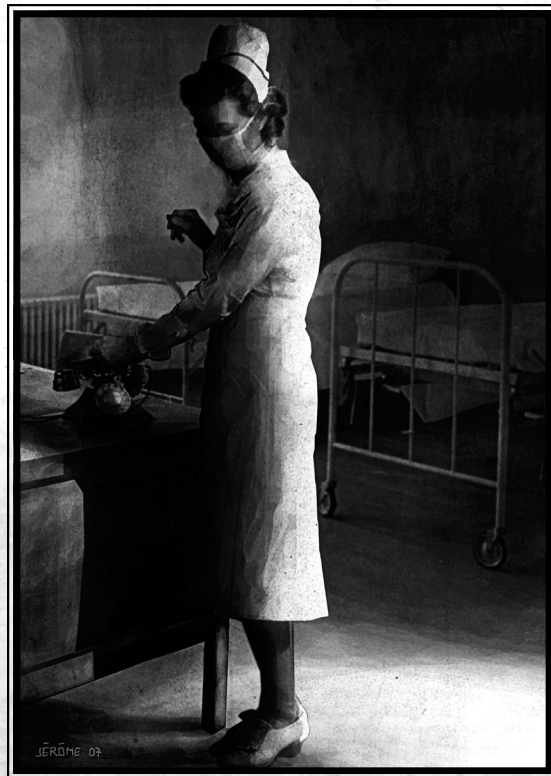
Фельдшер/медсестра

Фельдшеры и медсёстры — это медики, специально обученные оказывать первую помощь и работать ассистентами при сложных операциях. Они обычно менее образованны, меньше получают и более склонны к состраданию, нежели доктор медицины.

Профессиональные способности: биология, первая помощь, медицина, фармацевтика, проникательность, успокаивание.

Статус: 2-4

Особенности: с позволения Хранителя фельдшеры и медсёстры, часто работающие



с больничными документами, могут обладать способностью **бюрократии**; те же, кому приходится иметь дело с надменными врачами, могут внести в список профессиональных способностей **лесть**.

- С помощью **медицины** или **успокаивания** вы можете получить доступ к историям болезни, медицинским документам и больничным палатам, обычно закрытым для общественности. Если вы работаете в больнице, психиатрической лечебнице или подобном учреждении, вы также способны убедить служащий персонал пропустить вас практически куда угодно от хранилища медикаментов до morga.
- Когда вы оказываете **первую помощь**, каждый потраченный вами пункт способности восстанавливает 3 пункта **здоровья** вместо 2-х (занимаясь самолечением, вы восстанавливаете себе 2 пункта **здоровья** с каждым потраченным пунктом **первой помощи**). Кроме того, вы можете стабилизировать состояние серьёзно раненой жертвы, потратив всего 1 пункт **первой помощи** вместо 2-х (см. стр. 84)

Хобо

Вы не из тех бедолаг, что лишились всего из-за Депрессии. Вы король дорог, не желающий идти ко дну и упорно хватающийся за любой шанс. Избегая чужого общества, вы зайцем путешествуете на поездах, живя милостыней и работая лишь при крайней необходимости. Вам приходилось и воровать, но вы не станете профессиональным вором, как и не избёрёте себе иную стезю.

Профессиональные способности: атлетика, торговля, воровство, прикладное естествознание, бдительность, скрытность, уличное чутьё.

Статус: 0. Вам никак нельзя повышать ваш статус, если только Хранитель не позволит вам раз и навсегда сменить профессию (если вы женитесь или осядете, к примеру).

Особенности: вы можете использовать **бдительность** и **уличное чутьё**, чтобы распознавать условные знаки хобо, которые помогут вам разобраться в незнакомом городе. Вы также способны с помощью **уличного чутья** прибегать к связям среди других хобо. Иные доступные вам контакты могут включать в себя странствующих организаторов труда Индустриальных рабочих мира, дружелюбно настроенных охранников железных дорог, сотрудников благотворительных организаций или же сердобольной дамы, живущей неподалёку.

Художник

Живописец ли вы, музыкант, скульптор, архитектор или даже актёр, вы следуете за вашей музой, куда бы она вас ни повела. Все знают, что вы чувственная и темпераментная личность, обитающая в никому непонятном мире, и, возможно, это даже правда.

Профессиональные способности: архитектура, искусство, история искусств, ремесло, маскировка, лесть, фотография, проницательность и две любые академические или межличностные способности, отражающие специализацию вашего персонажа.

Статус: 1-4

Особенности: вы можете восполнить количество пунктов способности, отражающей ваш излюбленный вид творчества (**искусство, архитектура, ремесло, фотография** и др.) за любой продолжительный промежуток времени во время приключения вплоть до четырёх раз за сессию. Это отражает время, проведённое за рисованием набросков, репетициями и т. п. Хранителям не стоит позволять восполнять пункты, если у персонажа нет времени или ресурсов для оттачивания своих навыков.

Частный сыщик

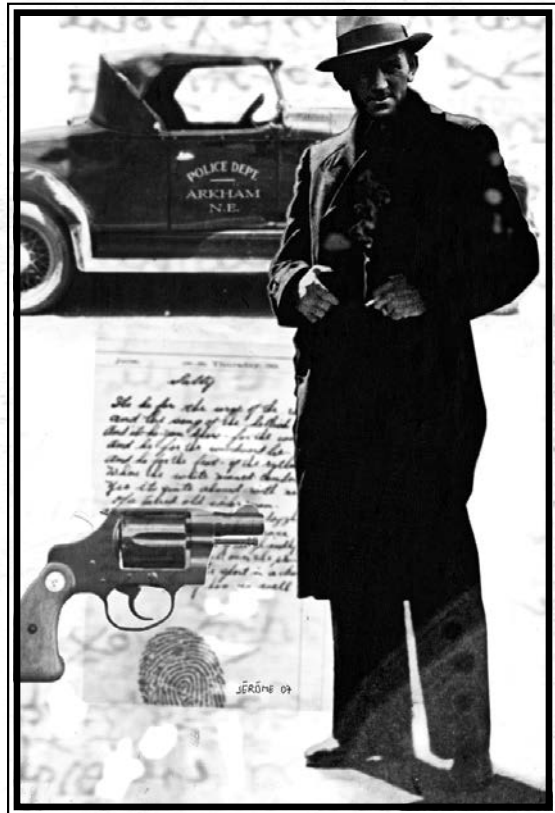
Есть вещи, которые не под силу копам, а так же вещи, за которые они не возьмутся, а вы возьмётесь только за деньги. Иногда вы влипаете в дело, в котором копы вам совсем не рады, но вам нужно довести его до конца. Зачем? Вот это уже настоящая загадка, не правда ли?

Профессиональные способности: бухгалтерское дело, маскировка, вождение, юриспруденция, взлом, фотография, проницательность, успокаивание, драка, слежка.

Статус: 2-3

Особенности: сыщики с запасом пунктов **маскировки** или **слежки** могут потратить их после того, как бросят кубик, совершая проверку. За каждые 2 пункта, потраченных после проверки, результат увеличивается на 1. Эта особенность работает только в том случае, если вас не отвлекают и за вами никто не следит. Она неприменима во время встречных проверок. Вы должны описать, что именно пытались сделать, как ваша попытка чуть не сорвалась и как вам удалось справиться в последний момент благодаря мастерству или чистой удаче.

Приведённый выше список профессиональных способностей воспроизводит набор навыков типичного сыщика 30-х годов, зарабатывавшего на жизнь расследованием любовных интрижек и поиском пропавших денег. Для прожжённого жизнью частного сыщика авантюрной кампании в духе Чендлера-Хэмметта используйте следующий список: **полицейский жаргон, вождение, запугивание, взлом, проницательность, драка, слежка, уличное чутьё.**



Пример сыщика: Мартин Харвессон

Джош впервые придумывает персонажа для игры «Ктулху». Обсудив с Хранителем детали, он с его товарищами останавливает свой выбор на старой доброй традиционной кампании с умопомрачительными приключениями, стрельбой из двух пистолетов и зловещими тенями в мрачных закоулках мегаполиса. По правде говоря, Джош больше любит творчество Хамфри Богарта, нежели Г. Ф. Лавкрафта, поэтому он решает создать крутого, выдавшего виды частного детектива. Джош даёт своему персонажу имя Мартин Харвессон.

Мотивы

«Наше дальнейшее поведение пусть объясняют психологи. Мы понимали, что на это тёмное, как ночь, кладбище канувших в вечность времён прокралось нечто, подобное монстрам с базы Лейка, и потому не сомневались: впереди нас ждёт встреча с неведомым. И всё же продолжили путь — то ли из чистого любопытства, то ли из-за сумятицы в головах или под влиянием самогипноза, а может, нас влекло вперёд беспокойство за судьбу Гедни».
— **«Хребты Безумия»**

Что движет сыщиком? Зачем лезть в забытые развалины или разбираться в вещах, которые совершенно очевидно стоит оставить нетронутыми и поскорее уйти? Некоторых людей, — не обязательно очень храбрых или очень везучих, — что-то толкает вперёд. У каждого сыщика должен быть **мотив**, сокровенная цель, побуждающая его отправиться на поиски пугающей истины, рискуя всем, чем он когда-то дорожил. Это что-то, что он ценит буквально больше жизни и рассудка. Несмотря на то, что на действия сыщика зачастую влияют сразу множество сил, а образ персонажа зависит только от воображения и актёрского таланта игрока, игромеханически у каждого сыщика может быть только один мотив.

Отказ следовать своему мотиву будет стоить герою **самообладания**. Наоборот, взявшись за него мёртвой хваткой, персонаж может на время забыть об окружающих его опасностях, с открытыми, но невидящими глазами спускаясь вглубь заброшенного склепа (см. стр. 108). Если ваш рассудок слишком сильно пострадает, то вы потеряете и это преимущество (см. стр. 104).

Проявив фантазию, можно придумать хорошего сыщика с каким угодно, даже самым непод-

Список мотивов

- Амбиции
- ☞ Долг
- Жажда знания
- ☞ Зов крови
- ☞ Любовь к древностям
- Любопытство
- ☞ Мечь
- Невезение
- ☞ Поиск опоры
- ☞ Поиск прекрасного
- Преданность
- Просветительство
- Скука
- ☞ Страсть к приключениям

ходящим ему мотивом, но некоторые профессии кажутся более предрасположенными к определённым мотивам, нежели другие. Эти связи указаны ниже. Точно так же иные мотивы могут лучше сочетаться с авантурным или классическим подходами к игре, но по факту все они в той или иной мере годятся для любого персонажа в какой бы то ни было кампании.

Амбиции

«Говорю тебе, я достиг высот, которые твой жалкий мозг не в силах осознать! Я заглянул за пределы бесконечности и дотянулся до демонов с далёких звёзд...»
— **«Извне»**

Успех является для вас самоцелью, и он вас однозначно найдёт, ибо только у вас хватает силы воли его добиться. Законы ничтожных людишек над вами не властны, как и их жалкие, приземлённые страхи.

Особенно подходит: психиатру, учёному.

Примеры: Герберт Уэст; Кроуфорд Тиллингаст, «Извне»; Дэнис Барри, «Лунная топь».

Долг

«Долг превыше всего: несмотря на то, что в толпе было около сотни беснующихся голодранцев, полицейские схватились за оружие и целеустремлённо бросились прокладывать себе путь в зловонном столпотворении».
— **«Зов Ктулху»**

Вы знаете, что это опасно и не кончится добром, но кто-то должен спуститься вниз по лестнице или разнести тот культ к чертям. И это будете вы, потому что, если с этим не покончить сейчас, то потом дела станут хуже стократ. Кто, если не вы? Тот тьюфак, который только и делает, что ждёт зарплату и считает дни до пенсии? Не смешите!

Особенно подходит: священнику, доктору, военному, полицейскому детективу.

Примеры: Инспектор Лейграсс, «Зов Ктулху»; детектив Мелоун, «Кошмар в Рэд-Хуке»; моряки и взрывотехники, которые очищают город в «Тени над Иннсмутом»; отряд ополченцев, сжигающий Карвена в рассказе «Случай Чарльза Декстера Варда»; профессор Армитаж в повести «Ужас Данвича».

Жажда знания

«Я не хочу подвергать тебя опасности и считаю своим долгом предупредить тебя о том, что обладание камнем и записью может быть сопряжено с некоторыми опасностями; но думаю, что ради знаний, в них содержащихся, стоит пойти на любой риск».
— **«Шепчущий во тьме»**

Вы обязаны (обязаны!) постигнуть тайны вселенной. Это не какие-то жалкие исследования.

И даже не поиски истины. Вы не продвигаете науку во благо общества — стадо не готово к встрече с тем, что лежит за гранью. Только вы (и, возможно, несколько сподвижников) поистине желаете обладать этими тайнами, и только вы готовы ради них пойти на всё, что угодно.

Особенно подходит: археологу, парапсихологу, профессору.

Примеры: Генри Экли и Альберт Уилмарт, «Шепчущий во тьме»; Харли Уоррен, «Показания Рэндольфа Картера»; рассказчики повестей «Безымянный город» и «Таящийся страх».

Зов крови

«Поначалу комната, книги и люди казались мне мрачными и пугающими, но, поскольку я пребывал на этом странном банкете благодаря наследию своих предков, я был готов и ожидал странностей».
— **«Фестиваль»**

Вы и сами не понимаете, почему вас так тянет блуждать по тому Богом забытому кладбищу или перелистывать страницы ветхих манускриптов. Похоже, эксцентричное поведение у вас — семейная черта. Чужакам не понять.

Особенно подходит: антиквару, дилетанту.

Примеры: Чарльз Декстер Вард; Артур Джермин; де ля Пор, «Крысы в стенах»; рассказчик повести «Фестиваль». Тёрстон, рассказчик «Зова Ктулху», унаследовал исследования своего дяди. Ольмстед — рассказчик повести «Тень над Иннсмутом» — действовал под влиянием своей родословной. Подобные тайны, возможно, позорные отлично подходят как мотив для персонажей «Ктулху». Игрок даже может взять этот мотив, не рассказывая Хранителю о том, в чём именно он заключается, и не раскрывая своего истинного мотива до тех пор, пока его не затронут во время игры.

ЛЮБОВЬ К ДРЕВНОСТЯМ

«С годами росло его преклонение перед всем, связанным с прошлым; так что история, генеалогия, изучение архитектуры, мебели и ремёсел колониального периода вытеснили все другие его интересы. Эти склонности нужно всегда иметь в виду, анализируя его душевную болезнь, ибо хотя они и не были её источником, но сыграли важную роль в её последующих проявлениях».
— «Случай Чарльза Декстера Варда»

Прошлое — единственное место, где вы чувствуете себя по-настоящему живым. Узнавать о нём что-то новое или просто наслаждаться созерцанием старых поместий и предметов — ради одного этого уже стоит жить. Отвергать прошлое только потому, что оно кажется вышедшим из моды и нелепым, — удел грубых, напыщенных модернистов.

Особенно подходит: антиквару, археологу, священнику, профессору.

Примеры: Чарльз Декстер Вард; Элью Уиппл, «Заброшенный дом»; рассказчик повести «Он».

Любопытство

«Любое упоминание городка, не указанного на большинстве карт или в последних путеводителях, заинтересовало бы меня, а странные попытки агента что-то от меня утаить только разжигали моё любопытство».
— «Тень над Иннсмутом»

Когда вам встречается загадка, вы не можете устоять перед тем, чтобы начать расследование. К чёрту риск! Здесь что-то творится, и вы обязаны разобраться, что именно! Если вам не удастся это сделать, то вы сойдёте с ума, ломая над этим голову до конца своих дней.

Особенно подходит: журналисту, парапсихологу, полицейскому детективу, частному сыщику, учёному.

Примеры: Рэндольф Картер, «В поисках Неведомого Кадата», а также рассказчики повестей «За стеной сна», «Таящийся ужас», «Цвет из иных миров» и «Тень над Иннсмутом».

МЕСТЬ

«Эзра Виден, вынужденный время от времени прерывать свою слежку за Карвеном, отправляясь в плавание, не мог заниматься этим систематически, но зато обладал мстительным упорством, которого были лишены занятые своими делами горожане и фермеры...»
— «Случай Чарльза Декстера Варда»

Что-то ранило тебя или твоих близких, поэтому это нужно уничтожить, сжечь, прикончить, изобличить, чего бы это ни стоило. Любой путь, который может привести вас к свершению отмщения, — путь, которому вы будете следовать до самого конца.

Особенно подходит: преступнику, сыщику.

Примеры: Эзра Виден, «Случай Чарльза Декстера Варда»; рассказчик повести «Таящийся ужас» после гибели его друга Монро. Персонажи, ведомые преданностью (как доктор Виллетт, «Случай Чарльза Декстера Варда»), могут сменить мотив на месть, если их спутники будут убиты, затянuty в портал или ещё каким-то образом выведены из игры.

НЕВЕЗЕНИЕ

«Было признано, что потеря рассудка и шок стали результатом неудачного падения, приведшего к тому, что Бёрч на девять часов оказался заперт в усыпальнице на кладбище Пек-Уолли...»
— «В склепе»

С вами постоянно случается что-нибудь подобное, но иногда удача бьёт вас под дых особенно сильно после того, как вы найдёте странную статуэтку, решите остановиться не в том отеле или захотите ограбить какого-нибудь страшного старика. По сути, невезение работает так же, как и проклятье (правила взаимоотношения невезения или проклятья с мотивами см. на стр. 95).

Особенно подходит: преступнику, хобо.

Примеры: моряк Густаф Йохансен, «Зов Ктулху»; рассказчики повестей «Прохладный воздух», «Дагон», «Музыка Эриха Цанна» и «Картина в доме».

♣ В игре, меньше акцентирующей внимание на космических ужасах, невезение можно заработать: в рассказе «Храм» капитан фон Альтберг-Эренштайн навлекает гибель на себя и своих людей, торпедировав грузовое судно «Победа».

♣ Поиск опоры

«Неужели он тогда обнаружил некий ужасный древний ритуал или же наткнулся на какой-то зловещий символ в замке или его окрестностях?»
— «Крысы в стенах»

Нечто страшное сорвало покровы с вашего мира, и вы больше не в состоянии держаться за то, во что когда-то верили. Быть может, вы встретились со своим давным-давно почившим прадедушкой, когда тот занимался людоедством в подвале; увидели лишнее во время рейда на Иннсмут или же случайно пересеклись с Иным миром. Вам обязательно нужно копнуть глубже, потому что назад пути в ближайшем будущем не предвидится.

Игрок должен сам продумать детали события, из-за которого он ищет опоры, если только он не хочет, чтобы память его сыщика была стёрта амнезией (истерической, травматической или вызванной Великим народом Йит). Последний вариант позво-

ляет Хранителю вернуть в сюжет практически любую мерзость и настоятельно рекомендуется.

Особенно подходит: парapsихологу, но на деле — кому угодно.

Примеры: Уолтер де ля Пор, «Крысы в стенах»; профессор Натаниэль Пизли, «Тень из безвременья».

♣ Поиск прекрасного

«Ибо жертвой был писатель и всецело предавшийся мифам, мечтам, ужасам и суевериям художник, ярый искатель картин и загадочных, непостижимых образов».
— «Скиталец тьмы»

Вы осведомлены о загадочной и сверхъестественной стороне этого мира — именно к ней вы тянетесь, запечатлевая её в вашем искусстве. Вы должны следовать за вашей музой повсюду, куда бы она вас ни повела, и ничто, особенно дела мирские, не может удержать вас от поиска вдохновения.

Особенно подходит: художнику, писателю, дилетанту

Примеры: Роберт Блейк, «Скиталец тьмы»; Ричард Пикман, «Модель Пикмана»; скульптор Генри Уилкокx, «Зов Ктулху»; возможно, Эрих Цанн. Кроме того, этот мотив также подходит Уолтеру Джилмену из «Снов в ведьмовском доме», считающему, что высшая математика — это искусство.

Преданность

«Я предавался им скорее с деланным энтузиазмом, нежели с неподдельным интересом. Уоррен всегда как-то подавлял меня, а временами я его даже боялся».
— «Показания Рэндольфа Картера»

Это в общем-то не вы затеяли, и лучше бы вам рассказать об этом властям. Но кто-то другой, кем вы по каким бы то ни было причинам

очень дорожите, полез вглубь этого тоннеля, и вам лучше отправиться за ним вслед, чтобы уберечь его от беды. Ну или чтобы он не нашёл себе кого-то другого, кто таскал бы с собой портативный телефонный аппарат. В длительной кампании вам стоит выбрать другого персонажа-сыщика (в идеале — кого-нибудь самоубийственно храброго), которому вы будете преданы. Когда (то есть если) он умрёт, вы можете выбрать себе нового лидера, либо сменить мотив на месть.

Особенно подходит: доктору, военному, полицейскому детективу.

Примеры: Рэндольф Картер, «Показания Рэндольфа Картера»; ассистент Герберта Уэста; рассказчики «Модели Пикмана» и «Гипноса». Преданными также могут быть друзья и члены семьи: рассказчик «Извне»; доктор Виллетт, «Случай Чарльза Декстера Варда»; Дэниэл Аптон, «Тварь на пороге»; Норрис, «Крысы в стенах»; Эмми Пирс, «Цвет из иных миров».

ПРОСВЕТИТЕЛЬСТВО

«Я был уверен, что иду по следам какой-то тайной, древней, существующей доныне религии, открытие которой сделает мне имя в области антропологии».

— «Зов Ктулху»

Поиск истины об окружающем мире — именно этим занимаются истинные исследователи. Очевидно, зачем вы проводите столько времени в библиотеках; зачем вы отслеживаете последних выживших из безымянных культов; зачем вы учите языки, произношение которых не предназначалось для человеческого горла. Ищете ли вы признания, учёной степени или стараетесь исключительно во имя расширения кругозора человечества, вы стремитесь докопаться до самых глубин тайных знаний.

Особенно подходит: археологу, профессору, учёному.

Примеры: профессор Энджел и его племянник Фрэнсис Тёрстон, «Зов Ктулху»; Профессор Дайер и его экспедиция, «Хребты безумия».

СКУКА

«В конце концов, у нас остался лишь наиболее прямой и неодолимый стимул отправляться на поиски приключений и острых ощущений».

— «Пёс».

Быть может, с вами приключилось что-то, чего вам не доведётся пережить больше никогда, или вы просто читали о подобных вещах в бульварных романах. Вы перепробовали почти всё, и вам теперь невыносимо скучно. Ну и что, что вы можете умереть? Это хотя бы избавит вас от уныния.

Особенно подходит: художнику, дилетанту, военному.

Примеры: Сент-Джон и рассказчик «Пса»; Рэндольф Картер, «Серебряный ключ»; Томас Олни, «Загадочный дом на туманном утёсе»; в какой-то мере Джервас Дадли, «Склеп».



СТРАСТЬ К ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

«Дуэль уже сама по себе обещала быть не просто ярким, но и уникальным зрелищем, а когда я представил себе сцену борьбы на этой древней громаде, что высится над допотопным плато Гизы, при бледном свете луны, воображение моё распалилось ещё сильнее, заставив задрожать во мне каждую жилку».

— «Заточённый с фараонами»

Ничто не привлекает вас больше, чем дела, обещающие риск, динамику и доселе невиданные переживания. Вы зависите от адреналина, и если лучшее средство — голову на плаху, — то так тому и быть! Отказаться от приключения «от греха подальше» для вас означает признать, что вся ваша жизнь была ошибкой.

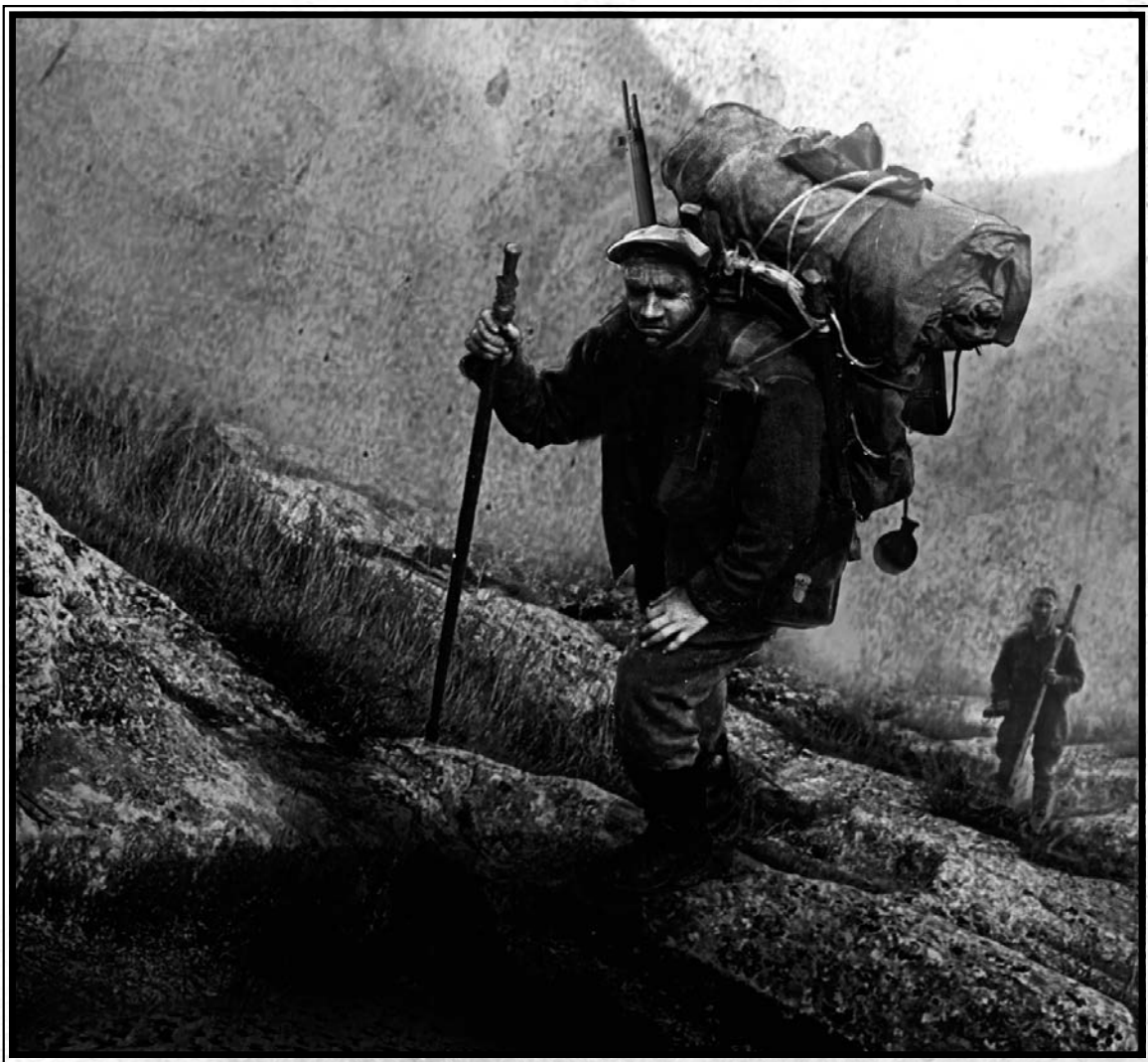
Особенно подходит: преступнику, военному, парapsихологу, лётчику.

Пример: Г. Гудини, «Заточённый с фараонами»

Пример сыщика: Мартин Харвессон

Джошу нравится цитата Раймонда Чендлера про то, что «мужчина должен идти в эти мрачные

подворотни без страха или содрогания», но ему кажется, что мотив долга не подойдёт его стилю игры. Поэтому вместо этого он вспоминает: «Когда напарник умирает, мужчина должен что-то с этим сделать», — и выбирает мотивом для своего героя месть. Его напарник вляпался во что-то в доках и погиб. Мартин этого так не оставит.



Обретение способностей

Определившись с профессией и мотивом, вы должны наделить своего сыщика способностями. Персонажи начинают с некоторым количеством пунктов исследовательских способностей, зависящим от размера группы, а также с **65-ю** пунктами на приобретение общих способностей. И те, и другие пункты называются пунктами опыта. Исследовательские способности включают в себя все научные, прикладные и межличностные способности. К общим способностям относятся все остальные, включая **здоровье, рассудок и самообладание**.

Профессиональные способности

Вы получаете пункт рейтинга профессиональной способности, расходуя половину пункта опыта: так, 12 пунктов рейтинга ваших профессиональных способностей обойдутся вам в 6 пунктов опыта. Но при этом у вас не может остаться дробное количество пунктов опыта, поэтому вам нужно сразу приобрести или два пункта рейтинга одной профессиональной способности или по одному в двух разных. Вы не в праве выбирать в качестве профессиональных способностей **бегство, статус, мифологию Ктулху, здоровье, рассудок и самообладание**.

Количество пунктов, выделяемое игроку на приобретение исследовательских способностей, меняется в зависимости от величины группы согласно следующей таблице:

Количество игроков	Пункты исследовательских способностей
2	24
3	18
4+	16

Игроки, которые не могут присутствовать на встречах регулярно, получают то же количество пунктов исследовательских способностей, что и все, но не учитываются при расчёте по таб-

Альтернативное распределение пунктов

В это сложно поверить, но некоторые игроки, тестировавшие правила, утверждали, что их сыщики были слишком живучими и готовыми практически ко всему. Мы одобряем подобную преданность атмосфере творчества Г. Ф. Лавкрафта.

Для таких персонажей сократите количество пунктов общих способностей с **65-и** до **60-и** и распределите пункты исследовательских согласно следующей таблице. Таким образом у вас получатся слабые, вероятнее всего обречённые на гибель, но узкоспециализированные сыщики.

Число игроков	Пункты исследовательских способностей
2	16
3	12
4+	10

Для создания более «авантюрных» персонажей увеличьте количество пунктов общих способностей до 75-и, но оставьте исследовательские без изменений. Так же можно использовать дополнительное правило по обмену пунктов способностей.

В некоторых кампаниях список способностей или их максимальный рейтинг будет ограничен. Например, персонажам игры, основным местом действия которой служит приют, может быть запрещено приобретение многих общих и исследовательских способностей. В некоторых приключениях, чтобы сузить специализацию героев, ограничивается количество научных и прикладных способностей, которые может выбрать сыщик.

лице. Чтобы компенсировать их редкое появления, Хранитель, как правило, предоставляет некоторое количество дополнительных нераспределённых пунктов (см. стр. 37).

У каждой способности есть рейтинг. Некоторые пункты рейтинга достаются персонажу бесплатно: каждый сыщик начинает игру с 4-мя пунктами **рассудка**, а также с 1-м пунктом **здоровья** и **самообладании**. Кроме того, героям достаётся рейтинг **статуса**, равный минимальному статусу их профессий. Вы можете обменивать бесплатные пункты **статуса** на другие способности один к одному, если ваш герой обнищал или презираем в обществе.

*Сыщики с профессией учёного обычно начинают с минимальным рейтингом **статуса** 3, что означает некоторое признание в научных кругах и, возможно, стабильную работу в лаборатории. Однако живущий в трущобах «безумный учёный» или исследователь, осмеянный своими коллегами за теории о том, что в ультрафиолетовом свете прячутся чудовища, может начать с рейтингом **статуса** 2 или даже 1 в зависимости от того, насколько плохи его отношения с другими представителями научного мира.*

Обычно каждый пункт рейтинга соответствует 1-му пункту опыта за исключением профессиональных черт, **бегства** и **статуса**.

Убегать куда проще, чем делать что-либо иное: в конце концов, именно бегством люди спасались задолго до того, как научились охотиться и добывать огонь. Кроме того, этот навык очень хорошо вписывается в жанр, поэтому мы решили поощрить приобретение пунктов рейтинга **бегства**: если ваш рейтинг **бегства** уже равен удвоенному рейтингу вашей **атлетики**, то вы можете брать дополнительные пункты рейтинга **бегства**

Способности в команде сыщиков

Хорошей идеей как с точки зрения игромеханики, так и сюжета будет создать группу, члены которой обладают как можно большим количеством разнообразных способностей. В идеале, у кого-то из сыщиков всегда найдётся способность, наличия которой требует история. Кроме того, каждый персонаж должен обладать какими-нибудь навыками, которыми он владеет лучше своих соратников. Создавая сыщиков, пройдите по списку способностей и убедитесь, что группа персонажей обладает максимальным спектром различных способностей, и что каждый сыщик сможет блеснуть своими талантами и выйти на первый план.

по 2 за 1 пункт опыта (для удобства использования этого правила мы рекомендуем сначала определить ваш рейтинг **атлетики**). Если ваш рейтинг **атлетики** равен 0, то удваиваются все пункты рейтинга, вложенные в **бегство**.

Сколько пунктов мне вложить?

При выборе исследовательских способностей лучше взять несколько с относительно низким рейтингом, чем вкладывать все пункты опыта в одну. Даже способность с рейтингом 1 может вас очень сильно выручить. Кроме того, вам вряд ли понадобится рейтинг выше 3-х или 4-х.

Общие способности действуют по другим правилам, нежели исследовательские: в их случае вам придётся проходить проверки, бросать кубики и получать успехи или провалы. Поэтому, выбирая общие способности, лучше, наоборот, сконцентрироваться на нескольких основных: вы скоро поймёте, что вам очень пригодятся рейтинги **здоровья**

и **самообладания**, равные хотя бы 8-ми, и даже большие рейтинги в способностях, соответствующих образу вашего персонажа: **атлетике, стрельбе, бегстве, драке, фехтовании** и др.

На общие способности действует особое правило-ограничение: ваш второй по величине рейтинг способности должен быть равен хотя бы половине первого. Это правило не так силь-

но сказывается на распределении пунктов, если нужные вам общие способности есть в списке ваших профессиональных черт (что позволит вам без особых проблем набрать высокие рейтинги этих способностей, приобретая два пункта рейтинга по цене одного), но всё же может заставить вас врасплох, если вы слишком легкомысленно подойдёте к выбору способностей.

Список способностей по группам

Исследовательские способности

Научные

Антропология
Археология
Архитектура
Биология
Бухгалтерское дело
Геология
История
История искусств
Книжные изыскания
Криптография
Медицина
Мифология Ктулху
Оккультизм
Теология
Физика
Юриспруденция
Языки

Межличностные

Бюрократия
Допрос
Запугивание

Изустная история
Лесть
Полицейский жаргон
Проницательность
Статус
Торговля
Уличное чутьё
Успокаивание

Прикладные

Астрономия
Взлом
Естествознание
Искусство
Ремесло
Сбор улики
Судмедэкспертиза
Фармацевтика
Фотография
Химия

Общие способности

Атлетика
Бдительность
Бегство
Верховая езда
Взрывотехника¹
Вожделение
Воровство
Гипноз
Драка
Здоровье
Маскировка¹
Механика¹
Первая помощь
Пилотирование
Предусмотрительность
Психоанализ
Рассудок
Самообладание
Скрытность
Слежка
Сокрытие
Стрельба
Фехтование
Электротехника¹

[1] В определённых обстоятельствах некоторые общие способности могут использоваться как исследовательские. Тем не менее, они приобретаются за пункты опыта по правилам общих способностей.

*Крэйг хочет наделить своего сыщика рейтингом **драки**, равным 30-и, но для этого ему понадобится поднять рейтинг ещё хотя бы одной общей способности до 15-и. При этом у него останется всего 20 пунктов опыта на все остальные общие способности (или 27, если вторая способность была его профессиональной чертой и он потратил 8 пунктов опыта, сделав её рейтинг равным 16). Подумав, Крэйг соглашается на более низкий рейтинг **драки**, чтобы потратить больше пунктов на другие общие способности.*

Если вам захочется, при создании персонажа вы в праве оставить несколько пунктов опыта, чтобы позже вложить их в какие-либо другие способности, в которых может возникнуть необходимость по ходу повествования. Кроме того, если ваш Хранитель проводит продолжительную кампанию по «Ктулху», у вас могут появиться дополнительные пункты опыта в процессе игры.

Рейтинг и мастерство

С точки зрения правил не имеет значения, происходит ваш высокий рейтинг **атлетики** из карьеры в профессиональном баскетболе или же природной ловкости и грации. Точно так же на вашей способности **археологии** никак не отразится, совершаете вы свои открытия с помощью врождённого таланта или же посредством кропотливых исследований. Все эти вещи вы можете выдумать, создавая вашему сыщику образ. С точки зрения правил важно лишь то, чего вы можете добиться; каким именно образом вы этого добиваетесь, важно лишь для описательной составляющей.

Даже один-единственный пункт рейтинга в исследовательской способности означает высокий уровень мастерства или впечатляющий талант. Если у вас есть способность, необходимая



в данной ситуации, вы автоматически преодолеваете препятствия или получаете информацию, необходимую для продвижения по сюжету.

Каждый пункт рейтинга способности добавляет единицу в запас пунктов, которые можно тратить в ситуациях, связанных с этим навыком, чтобы получать особые преимущества. В течение первых нескольких игр Хранитель будет предлагать потратить дополнительные пункты, когда вы найдёте улики. Впоследствии вы можете сами спрашивать, получите ли вы что-то, если удели-те этой улике больше внимания. Вы можете даже предложить способы улучшения и без того хорошего результата, и если ваше предложение убедительно или заманчиво звучит, ведущий наградит вас особым преимуществом, не указанным в его сценарии. Используйте эти пункты мудро: их за-

пас восполняется лишь по окончании приключения. Для прояснения картины стоит отметить, что, даже если у вас закончится запас пунктов способности, вы всё равно сможете пользоваться ею, чтобы получать минимальную информацию или преодолевать препятствия.

Общие способности подчиняются иным правилам, нежели исследовательские. Эти две группы способностей используются по-разному из-за того, что они играют различные роли в развитии сюжета. Целью любого сценария «Ктулху» является раскрытие тайны и схватка со стоящим за ней порождением (или порождениями) Мифа. Эта битва должна быть опасной и рискованной, поэтому при использовании общих способностей есть шанс на провал. Но до сражения нужно сперва добраться, поэтому для начала сыщикам надо успешно раскрыть тайну, предше-

ствующую последней битве. В хорошо спланированном сценарии для «Ктулху» игроки, с умом подходя к расследованию, могут сделать финальное сражение более захватывающим и интересным, либо же увеличить свои шансы на выживание или победу.

ПРИМЕР СЫЩИКА: МАРТИН ХАРВЕССОН

Не считая Хранителя, в группе Джоша пять игроков, но двое из них появляются лишь изредка из-за частых командировок. Исходя из этого, Хранитель выдаёт Джошу и другим игрокам по 18 пунктов опыта на приобретение исследовательских способностей, а также стандартные 65 пунктов на общие. Джош вчитывается в книгу правил, чтобы сориентироваться в списке способностей, которыми могут обладать персонажи, после чего приступает к распределению пунктов.

Джош начинает с профессиональных способностей Мартина, которыми являются **бухгалтерское дело, юриспруденция, взлом, фотография, проницательность и успокаивание**. Он отмечает каждую из них на полях своего бланка персонажа. Джош решает пропустить **бухгалтерское дело** и хочет набрать в сумме 12 пунктов профессиональных способностей: 1 пункт **юриспруденции**, по 3 пункта **взлома, проницательности и успокаивания**, а также 2 пункта **фотографии**. Поскольку пункты рейтинга профессиональных способностей обходятся ему вдвое дешевле, он тратит на них всего 6 пунктов исследовательских способностей. Нижний порог его **статуса** равен 2, и Джош оставляет его таким, посчитав, что это вполне подходит частному сыщику, одержимому зловещими тайнами. Просмотрев оставшийся список исследовательских способностей, он решает, что **полицейский жаргон, личное чутьё и запугивание** необходимы для создания образа Мартина, а также понимает, что **судмедэкспертиза и сбор улик** слишком полезны, чтобы их упускать. Он распределяет оставшиеся 12 пунктов следующим обра-

Обмен пунктами способностей

В качестве альтернативного правила, повышающего эффективность работы команды, можно дать игрокам возможность меняться пунктами способностей друг с другом на этапе создания персонажа. Игрок в праве обменять у другого 1 нераспределённый пункт исследовательской способности на 3 нераспределённых пункта общей способности и наоборот. Так, тщедушный учёный может отдать громиле-копу 6 пунктов общих способностей (скажем, преобразовав их в **фехтование и стрельбу**), взяв у него взамен 2 пункта исследовательских (вложив их, например, в **астрономию**). Оба игрока улучшают ключевые способности их сыщиков, а также обрисовывают узнаваемые образы, чем, разумеется, помогают создавать увлекательную историю.

зом: по 3 в каждую из трёх межличностных способностей, 2 в **сбор улик** и 1 в **судмедэкспертизу**.

Затем Джош переходит к общим способностям Мартина, среди которых профессиональными являются **маскировка**, **слежка**, **вождение** и **драка**. Он точно так же отмечает их на полях и доводит их до рейтинга 5, в общей сложности потратив 10 из 65 пунктов общих способностей. За 6 пунктов Джош поднимает рейтинг **рассудка** с минимума в 4 до 10-и, после чего тратит 7, чтобы сделать **самообладание** равным 8-и (единицу **самообладания** он получает бесплатно). Уже суммарно вложив 27 пунктов, Джош добавляет ещё 5 к минимальному **здоровью** 1, в итоге получая довольно низкий рейтинг **здоровья** 6. Игрок хочет, чтобы Мартин мог постоять за себя или одержать верх в погоне, поэтому вкладывает 8 пунктов в **атлетику** (тем самым делая его защиту равной 4, а не 3), 5 пунктов в **стрельбу** (получая возможность стрелять с двух рук) и 2 в **фехтование**, суммарно потратив уже 43 пункта. Также Джош набирает рейтинг 8 в способностях **бдительности** и **скрытности**, которые, как он считает, пригодятся ему как сыщику. Уже потратив 59 пунктов, Джош понимает, что с рейтингом **вождения** 5 Мартину наверняка придётся сидеть за баранкой, поэтому вкладывает оставшиеся 6 в **механику**, чтобы его персонаж мог быстро исправить неполадки и уехать куда подальше.

Максимальный рейтинг

В классических играх максимальный рейтинг **здоровья** и **самообладания** равен 12-и. Их нельзя поднять выше этого предела ни при создании персонажей, ни с помощью траты пунктов опыта, полученных во время игры. Максимальный рейтинг **рассудка** не может быть больше 10-и и равен 10, минус ваш рейтинг **мифологии Ктулху**.

Сыщики в авантюрных играх могут быть настолько живучими и хладнокровными, насколько они захотят, но мы рекомендуем не уходить далеко от предела **здоровья** и **самообладания** в 12 пунктов, чтобы сражения не перестали быть динамичными и интересными.

Иногда некоторые приключения налагают ограничения на другие способности: в кампании, основным местом действия которой служит школа, допускаются ограничения максимального рейтинга научных, прикладных и некоторых общих способностей, а иные способности могут вовсе быть недоступны.





Исследовательские способности

Ни одно расследование в «Ктулху» не обходится без применения исследовательских способностей.

Описание каждой из них представлено краткой характеристикой и примерами использования в ходе игры. Изобретательные игроки могут предлагать новые варианты применения тех или иных способностей в необычных условиях. Более того, некоторые ситуации позволяют использовать общие способности в качестве исследовательских, однако приобретать и осваивать их следует по правилам общих. Перечень этих редких способностей ограничен **притворством, электротехникой, взрывотехникой и механикой**.

Определённые действия допускают использование разных способностей. Например, анализ яда из опиатов или его синтез производится как при помощи **химии**, так и **фармацевтики**; что бы узнать в реликвии римского идола необходимо

Добавление исследовательских способностей

В целях лучшего соответствия игровым реалиям Хранитель может разбить некоторые способности на более специализированные или даже создать новые. Уровень детализации неограничен, однако Хранителю следует помнить, что способность должна оставаться ценной и представлять игрокам новые улики. Например, в серию приключений «Лондонские охотники за книгами» добавлен целый букет новых способностей, соответствующих духу истории: **библиография, подделка документов, анализ документов и анализ текстов**. Ту же работу можно проделать и с общими способностями (см. стр. 56).

прибегнуть к **археологии, истории искусств, теологии или оккультизму**; проникновение в полицейский участок может опираться как на **притворство**, так и на **бюрократию** или **успокаивание**.

Некоторые способности, — например, **книжные изыскания** или **бдительность** — имеют чрезвычайно широкий спектр применения. Другие — часто используются в одних кампаниях, однако при этом могут ни разу не потребоваться в других. Помните, что при создании сыщика имеет смысл искать равновесие между надёжными, широко востребованными способностями и более редкими, узкоспециализированными. Также обратите внимание на характеристики других героев, входящих в вашу игровую команду: вам будет куда проще пережить расследование в «Ктулху», если у сыщиков в вашей команде найдутся способности на любой случай.

Антропология (научная)

Вы прекрасно разбираетесь в тонкостях человеческой культуры, вне зависимости от того, идёт ли речь о каменном веке или эпохе джаза. Вы можете:

- распознать артефакт или ритуал земного происхождения;
- разобраться в обычаях иностранцев или представителей местной субкультуры;
- обрисовать незнакомую культуру, основываясь лишь на разрозненных сведениях.

Археология (научная)

Вы занимаетесь поиском и исследованием древних реликвий и сооружений, принадлежащих цивилизациям и культурам далёкого прошлого. Вы можете:

- определить время создания предмета и срок его пребывания в земле;
- определить происхождение и предназначение артефактов;
- отличить подлинник от подделки;

- сориентироваться в руинах и катакомбах, а также заметить потайную дверь или помещение;
- описать обычаи древних культур;
- найти тайное захоронение или подземное укрытие.

Архитектура (научная)

Вы умеете проектировать и возводить здания. Вы можете:

- угадать, что находится за углом, даже когда оказываетесь в незнакомом сооружении;
- оценить относительную прочность строительных материалов;
- определить возраст здания, его изначальное предназначение и архитектурный стиль, а также предположить, каким образом его перестраивали в более поздние периоды;
- выявить существование тайных помещений, убежищ и даже комнат с неевклидовой планировкой, а также заметить другие аномалии;
- сконструировать временное, но надёжное убежище;
- определить и оценить несущие конструкции здания.

Астрономия (прикладная)

Вы занимаетесь изучением небесных тел, включая планеты и звёзды. Вы можете:

- расшифровать астрологические тексты;
- использовать различные телескопы, в том числе и большие зеркальные;
- определить положение звёзд и планет и указать, какие из них видны на небосклоне в данный момент;
- предсказать затмение, появление комет, метеоритный дождь или иное астрономическое явление, которое можно наблюдать с Земли.

Биология (научная)

Вы занимаетесь изучением принципов эволюции, поведения живых организмов и их физиологии. Вы можете:

- определить, соответствует ли растение или животное той или иной местности;
- распознать животное по образцам шерсти, крови, костей или иных тканей;
- проанализировать неизвестные современной науке образцы ихора, чешуи или слизи;
- распознать растение по небольшому фрагменту;

Контакты и связи

Всякий раз, когда вы используете **бюрократию, полицейский жаргон, статус, уличное чутьё** и другие способности, предполагающие обращение к другу или коллеге, вы должны назвать Хранителю имя этого персонажа, его место жительства и характер связи с героем.

Если использование такой способности требует вложения пунктов, объём траты определяет отношение контакта к сыщику, ценность (или важность) предоставляемой информации и/или статус контакта в тех кругах, в которых он черпает информацию. Разумеется, ключевые улики сыщики получают бесплатно.

Хранителю рекомендуется вводить контакты в историю как можно чаще: если сюжет это позволяет, сделайте их сквозными персонажами (особенно, когда игрок использует одну и ту же способность несколько раз). Хранитель может решить, что контакты рассчитывают на ответные услуги, требуя от героев помочь им с решением собственных проблем. Равным образом, контакты могут проучить сыщиков за какие-либо проступки, попробовав учинить над ними расправу.

Доверенное лицо

У сыщика может быть наставник, протеже, близкий родственник, духовник или другой знакомый, которому он не опасается открывать детали расследования, личные страхи, сомнения в своём здравомыслии и другие проблемы. Если вы решите наделить своего персонажа таким приближённым лицом, назовите Хранителю те же сведения о его личности, которые вы описываете в случае с другими контактами. С этого момента считается, что вы поддерживаете регулярную переписку со своим доверенным лицом (Хранителю, понимающему, что требуется для хорошей игры, рекомендуется наградить игрока, действительно пишущего такие письма, одним-двумя пунктами опыта). Кроме того, если сыщик погибнет или сойдёт с ума, у вас будет заготовка для нового, хорошо подготовленного персонажа.

- заметить, что животное ведёт себя странно;
- создать или распознать природные яды и токсины.

Бухгалтерское дело (научная)

Вы умеете вести финансовый учёт и расшифровывать бухгалтерские записи. Также вы разбираетесь в соответствующих отчётах и умеете их составлять. Вы можете:

- отличить легальный бизнес от преступного;
- воссоздать финансовую историю по старым записям (например, отыскав доказательства работорговли или контрабандистской деятельности);
- выявить признаки растраты, взятка, шантажа или использования подставной фирмы;
- отследить платежи до их источника.

Бюрократия (межличностная)

Вы умеете работать с бюрократическими организациями, будь то государственная контора или крупная корпорация. Вы знаете, как добиться желаемого результата с минимальными усилиями и максимальной скоростью. Вы можете:

- убедить чиновников предоставить вам секретную информацию;
- получить необходимые документы, сославшись на ложные, но убедительные причины;

- найти человека, располагающего достоверными фактами о происходящем;
- создать и поддерживать контакты с организациями, способными помочь вашему расследованию;
- сориентироваться в здании, принадлежащем бюрократической организации, или найти документы в архиве;
- позаимствовать оборудование и материалы у официальной организации.

Эта способность не заменяет сыщику другие способности по сбору информации. Сотрудники бюрократических организаций всегда стараются произвести впечатление занятых или усталых людей, даже если это не соответствует действительности. Большинство из них с радостью перенаправляет клиентов в другие офисы, чтобы избавить себя от лишней работы. Когда игроки используют **бюрократию** для того, чтобы узнать сведения, которые было бы проще получить иным путём (например, через **книжные изыскания**), их информаторы почти гарантированно посоветуют им разбираться с этим самостоятельно.

Взлом (прикладная)

Вы способны открывать двери и отмыкать замки без ключа. Кроме того, вы умеете отключать сигнализацию (а в случае необходимости можете

пробраться в здание через окно или хлипкую дверь в подвал для хранения угля). Для взлома большинства замков требуются специальные инструменты, использование которых во многих странах считается незаконным, если только персонаж не располагает лицензией слесаря. Для быстрого взлома по-настоящему сложных и необычных замков может потребоваться трата пунктов этой способности; она же понадобится, если вы захотите избежать шума, взломать замок без следов или запереть дверь сразу после проникновения.

Как правило, навык взлома открывает сыщику путь к самым ценным уликам. Замок, который невозможно открыть, противоречит основной идее «Ктулху» и правил СЫЩИК — решению загадок и созданию захватывающих историй — в той же степени, что и свидетель, не желающий делиться информацией, или пятно крови, которое невозможно обнаружить. Таким образом, траты пунктов взлома требуют только те замки, которые позволяют Хранителю подчеркнуть атмосферу таинственности или повысить напряжение в игре. Двери, просто скрывающие улики, взламываются без траты пунктов. Взлом может понадобиться для получения доступа к сейфам, банковским хранилищам и другим местам, предполагающим защиту от проникновения.

Геология (научная)

Вы прекрасно разбираетесь в горных породах, почвах, минералах и геологической истории Земли. Вы можете:

- анализировать образцы почвы, кристаллов, минералов и других веществ;
- определить возраст горной породы;
- обнаружить месторождение нефти, залежи полезных ископаемых, родник или другой источник ценных ресурсов;
- оценить почву с точки зрения её пригодности для ведения сельского хозяйства или промышленных работ;

- распознать вид ископаемого и определить его возраст;
- сделать прогноз сейсмической и вулканической активности, предсказать сход лавины или другое тектоническое явление.

Допрос (межличностная)

Вы знаете, как вытягивать сведения из подозреваемых и свидетелей с помощью полицейских методов. Для использования этой способности жертву необходимо ограничить в передвижении или запугать перспективой дальнейшего заключения. Кроме того, она должна признавать власть дознавателя (реальную или мнимую).

Естествознание (прикладная)

Вы хорошо знакомы с условиями жизни в глуши или дикой местности. Вы можете быть фермером, ковбоем, лесорубом, рыбаком, охотником (как любителем, так и профессионалом) или рейнджером, работающим в лесопарке. Вероятно, вы прошли подготовку скаута, выросли в глуши или служили в армии в тех местах, где хватало патрулей «на свежем воздухе». Вы можете:

- понять, что животное ведёт себя странно;
- вспомнить, встречается ли определённое растение или животное в данной местности;
- прочитать следы, оставленные людьми, животными или машинами в лесу или в поле;
- развести огонь и найти укрытие на природе ночью или в ненастье;
- найти съедобные растения, дичь и рыбу;
- сориентироваться на местности (карта с компасом могут облегчить задачу);
- устроить охоту с собаками или выследить добычу при наличии послушной ищейки.

Запугивание (межличностная)

Вы умеете придать себе угрожающий вид, продемонстрировать собеседнику свою власть, вторгнуться в личное пространство подозреваемого

или иными методами принудить жертву к сотрудничеству. Запугивание может опираться как на завуалированные, так и прямые угрозы расправы, хотя в большинстве случаев оно сводится только к психологическому давлению. Вы можете:

- получить от человека нужные сведения;
- заставить собеседника уйти;
- лишить оппонента всякого желания применить силу к вам или другим людям.

Изустная история (межличностная)

Вы способны отыскать тех, кто готов поболтать с вами, знаете, как завоевать их доверие, и умеете выслушать их рассказы (обычно затянутые) об исторических событиях, местных традициях и фольклоре, а также их семейные легенды и сплетни. Это отличный способ получения информации в обществе, не владеющем письменностью; в небольшом городке или захолустном поселении. Кроме того, изустная история позволяет записывать детали разговора и делать пометки в блокноте, не привлекая внимания собеседника.

Искусство (прикладная)

Вы обладаете даром к творчеству: музыке, живописи, танцу, скульптуре, пению, поэзии, драматургии и другим видам искусства. Вы можете как сосредоточиться на одной сфере, так и брать сразу несколько. Каждый пункт рейтинга этой способности позволяет добавить ещё один вид искусства, в котором вы разбираетесь на профессиональном уровне. Этот выбор можно сделать не только в момент создания персонажа, но и во время игры: например, вы обнаруживаете, что у вас неплохое контральто, как раз тогда, когда это поможет расследованию.

Создание выдающихся произведений искусства требует траты пунктов **искусства** (см. стр. 72); использованные таким образом пункты нельзя тратить для того, чтобы преуспеть в других видах искусства в дальнейшем.

История (научная)

Вы отлично разбираетесь в письменной истории человечества с упором на политическое, военное, экономическое и технологическое развитие. Равным образом, вы хорошо владеете инструментами любого историка: книгами и документами. Вы можете:

- распознать скрытые исторические аллюзии;
- вспомнить важные исторические вехи конкретной страны, города или региона;
- распознать древний язык или шрифт;
- понять, где и в какой исторический период был изготовлен предмет;
- определить возраст документа;
- провести текстовый анализ манускрипта или книги в попытке определить период написания этого документа или узнать его автора;
- определить, к какому временному периоду относится тот или иной предмет одежды или украшение.

История искусств (научная)

Вы прекрасно разбираетесь в произведениях искусства (включая предметы, имеющие практическое применение, наподобие мебели и горшков) как с эстетической, так и технической точки зрения. Вы можете:

- отличить подлинник от подделки;
- опознать следы ретуши и других изменений;
- определить возраст предмета по материалам и способу изготовления;
- провести оценку предмета искусства;
- вспомнить исторические детали, касающиеся деятелей искусства и их окружения.

Книжные изыскания (научная)

Вы способны извлекать ценные сведения из различных книг, записей, дел, книжных и газетных архивов или огромных кип нерассортированных писем и телеграмм. Если необходимые



сведения находятся в доступных вам документах, вы можете их найти. Также вы способны отыскать более специфические детали: темы и адреса писем, сведения о любимых книгах эксцентричного коллекционера, белые пятна в официальных записях, правки в документах, данные об их авторах и так далее.

Криптография (научная)

Вы можете создавать или читать коды и шифры на любом известном вам языке. При наличии времени и хорошего словаря вы вполне способны понять даже незнакомый алфавит и выполнить черновой перевод с неизвестного языка.

Лесть (межличностная)

Вы знаете, как расположить к себе человека, сделав ему своевременный комплимент или угодив ему завуалированно или открыто, в зависимости от характера конкретного индивида. Лучше всего эта способность работает с теми, кто считает вас привлекательным, хотя это и необязательное условие. Вы можете просто похвалить изысканный вкус собеседника или восхититься глубиной его диссертации. Вы способны убедить людей:

- передать вам определённые сведения;
- оказать незначительную услугу;

- счесть вас достойным доверия;
- назначить вам свидание (если это возможно).

Вы сами должны решить, о чём свидетельствует высокий рейтинг этой способности: о физической притягательности персонажа, его красоте и харизме, умении подбирать нужные слова или личном магнетизме, не связанном с внешностью или поведением.

Медицина (научная)

Вы способны диагностировать болезни, ранения, отравления и физические отклонения в организме людей. Кроме того, вы можете быть знакомы с ветеринарным делом. Обладание рейтингом 2 или выше позволяет сыщику иметь лицензию врача. Вы можете:

- принять роды;
- определить способ лечения, если заболевание вообще поддаётся ему;
- оценить причину и серьёзность травмы на теле потерявшего сознание человека;
- диагностировать болезнь, отравление или другой недуг;
- понять, что человек страдает от какого-либо физического воздействия, ослабляющего организм, например: наркомании, беременности или недоедания;
- оценить общее самочувствие человека;
- заметить медицинские аномалии;
- понять медицинский жаргон;
- обратиться за услугами и советами к коллегам-врачам или своим знакомым в этой среде.

Эта способность отражает лишь общее знание **медицины**, однако Хранитель может позволить вам выбрать более узкую специализацию. Он также может разрешить (а может и не разрешить) пользоваться **медициной** вместо **судмедэкспертизы**, когда случай не является особо сложным (например, «убийца использовал тупой тяжёлый предмет: смерть была мгновенной»).

Постижение мифов Ктулху

По умолчанию **мифологию Ктулху** невозможно приобретать за счёт вложения пунктов опыта на старте. Персонаж должен посвятить себя изучению Мифов уже в ходе игры, как правило, приступив к чтению зловещих мистических книг.

В то же время многие персонажи Лавкрафта вроде Дэнфорта и Дайера в «Хребтах безумия» начинают свои приключения, уже владея определёнными знаниями о Мифах. Для лучшего воспроизведения духа таких историй (или проведения расследований, начинающихся с очевидного вторжения Мифов в земную реальность), Хранитель может разрешить сыщикам начинать игру с этой способностью. Тем не менее, даже в таких историях **мифология Ктулху** не может выступать в роли профессиональной черты.

Мифология Ктулху (научная)

Вы уже начали постигать истинные законы вселенной, кроющиеся за пределами земных реалий и религиозных догматов. Вам известны великие имена и связанные с ними тайны. Если вы читаете книгу, содержащую жуткие секреты Мифов, эта способность позволяет вам запомнить определённые факты или отсылки, которые позже можно будет использовать для интерпретации происходящего. Например, если вы смотрите на древний барельеф неземного происхождения, знание **мифологии Ктулху** позволяет вам понять его мрачную историю.

Использование мифологии Ктулху влияет на **рассудок** и **самообладание** (см. стр. 103).

Главным образом, в ходе расследования эта способность используется для составления об-

щей картины происходящего из разрозненных сведений о Мифах, а также для самого принятия знаний, не предназначенных для человеческого разума. В таких ситуациях Хранитель описывает, что именно осознёт персонаж, и объясняет связь текущих событий с Мифами (более подробные рекомендации по использованию этой способности можно найти на стр. 103). Подобное откровение не должно позволить героям решить загадку как таковую, однако оно укажет им путь к ответам. Более точные (и, возможно, смертельно опасные) сведения можно получить посредством траты пунктов **мифологии Ктулху** с разрешения Хранителя.

*Представим, что «Ужас Данвича» был переписан в качестве приключения для этой игры. Профессор Армитаж использует **мифологию Ктулху** для того, чтобы понять, что старый Уотли каким-то образом стал земным воплощением Йог-Сотота. Затем Армитаж читает дневник Уилбура и узнаёт, что для уничтожения порождений этой божественной сущности необходимо особое заклинание и порошок Ибн-Гази. Если бы профессор не сумел получить в руки дневник, он мог бы вновь обратиться к знанию **мифологии Ктулху** и «интуитивно» понять, что для изгнания Йог-Сотота необходимо сделать это создание видимым; трата 1-го пункта **мифологии Ктулху** подсказала бы ему, что с такой задачей поможет справиться порошок Ибн-Гази. Тем не менее, никакие траты не помогли бы профессору узнать формулу порошка, хотя он смог бы предположить, в каком из колдовских фолиантов стоит её искать.*

Оккультизм (НАУЧНАЯ)

Вы считаетесь настоящим экспертом в истории магии, суеверий и предрассудков от каменного века до современности. Вы хорошо помните даты, легенды и противоречия, касающиеся множества мистических обществ наподобие теософских кружков, вудуистов и Золотого Рассвета. Вы можете:

- определить по следам ритуала, к какой из оккультных традиций он принадлежит;
- поведать окружающим об исторических фактах и казусах, связанных с различными оккультными традициями, древними легендами и сверхъестественными существами;
- угадать назначение проведённого ритуала по оставшимся от него следам;
- прочитать или составить весьма убедительный гороскоп;
- понять, стоят ли за мистической деятельностью настоящие маги или пресыщенные интеллектуалы, играющие в мистику;
- создать видимость спиритического сеанса, выдать себя за ясновидца или изобразить любую другую оккультную деятельность;
- распознать оккультные принадлежности, гримуары, символы и шифры.

Эта способность не позволяет вам творить заклинания или призывать в земной мир потусторонних созданий, даже если в текущей кампании вы допускаете существование магии, черпающей свою силу из источников, не связанных с Мифами. Кроме того, этот навык исправно действует вне зависимости от того, верит ли сам персонаж в достоверность известной ему информации.

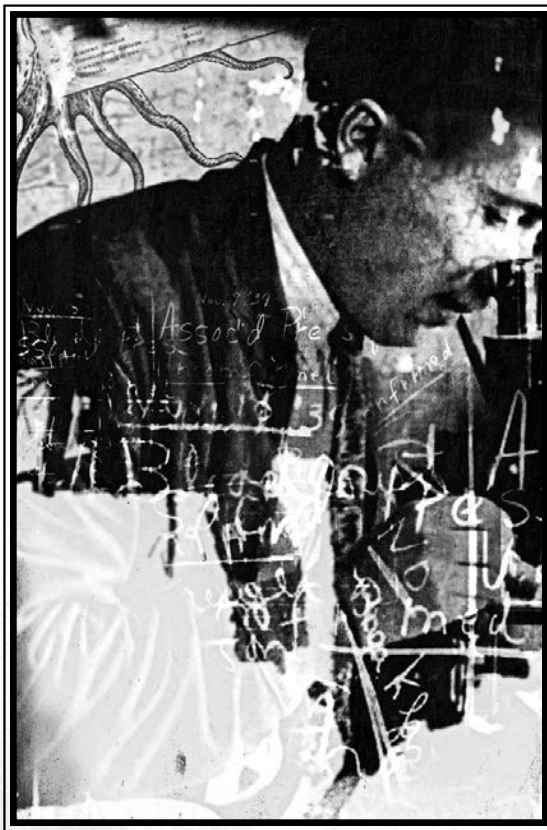
В зависимости от приключения рейтинг **оккультизма** 4 и выше может означать, что персонаж уже встречал странные имена наподобие «Ктулху» или «Йог-Сотот», хотя без знаний **мифологии Ктулху** он будет считать их вымыслом или одним из имён Тиамат или Хоронзона. Если персонаж обладает как **оккультизмом**, так и **мифологией Ктулху**, он может распознавать (даже случайно

или подсознательно) ритуалы, связанные с Мифами. Подобное действие считается применением **оккультизма**, поэтому не сказывается на **рассудке** и **самообладании**.

Полицейский жаргон (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы умеете находить общий язык с полицейскими и не мешаете им своим присутствием. Возможно, вы сами служите или раньше служили в полиции, или вы просто заработали репутацию добропорядочного гражданина, которому доверяют. Вы можете:

- задавать полицейским вопросы по засекреченным делам;



- избегать наказаний за мелкие нарушения;
- изображать консультанта, получившего разрешение участвовать в расследовании;
- чувствовать в словах полицейского ложь или нежелание раскрывать информацию;
- пользоваться услугами информаторов в органах правопорядка.

Проницательность (межличностная)

Эта способность позволяет сыщику делать выводы о характере и побуждениях человека. В сущности, она помогает почувствовать ложь в словах собеседника и (с тратой определённого количества пунктов) достаточно точно угадать его мотивацию.

Не каждый обман произносится вслух. Вы можете распознать ложь, просто наблюдая за языком тела.

Определённые люди: мошенники, актёры, профессиональные игроки и представители некоторых других кругов — способны лгать так умело или так часто, что их практически невозможно поймать на обмане. Более того, некоторые верят в собственную ложь. Психопаты и социопаты (к которым относится большинство колдунов), а также служители запретных культов, искренне верящие в свои доктрины, могут лгать совершенно бесстыдно, почти по привычке, не проявляя типичных признаков лжи. Люди, долгое время общавшиеся с порождениями Мифов, иногда сами делают ошибочные выводы о поведении простых смертных или создают у собеседников ложное впечатление, будто что-то недоговаривают.

Владение **проницательностью** позволяет сыщику использовать технику холодного чтения для проведения спиритических сеансов, чтения мыслей и других мошеннических представлений.

Ремесло (прикладная)

Вы умеете создавать предметы из различных материалов вроде дерева, металла или драгоценных камней. Хотя при помощи этой способности

вы можете делать не только функциональные, но и изящные шкафчики, чайники или кольца, целью использования этой характеристики всегда остаётся создание практичных вещей. Как и в случае с **искусством**, вы можете сосредоточиться на одном ремесле (ковке, изготовлении шкафов, создании бочек и так далее) или выбрать сразу несколько. Используйте те же правила по дополнительным специализациям, что и в случае с **искусством**.

Ремесло также помогает сыщику в расследовании. Например, будучи мебельщиком, он заметит в столе потайное отделение.

Сбор улики (прикладная)

Вы обладаете практическим опытом в осмотре мест преступления и умеете находить, упаковывать и интерпретировать важные улики. Вы можете:

- обнаружить на месте преступления или расследования спрятанные или подозрительные предметы (например, гильзы от пуль под диваном или капли голубоватой слизи за столиком);
- установить связь между предметами на месте преступления и восстановить последовательность событий;
- сверить почерк с имеющимся у вас образцом;
- определить по шрифту, какой печатной машинкой пользовались при создании того или иного документа;
- найти, снять и сравнить отпечатки пальцев;
- сохранить образцы для судебной экспертизы, не повредив их.

Статус (межличностная)

В рамках своего социального класса вы чувствуете себя словно рыба в воде. Вы можете делать соответствующие покупки, вращаться в кругу других представителей этого класса, запрашивать рекомендации или приглашения

Персонаж игрока

в определённые места, пользоваться услугами и получать информацию от коллег и знакомых или брать деньги взаймы. Сыщики, не имеющие **статуса**, являются бродягами или бездомными, или они просто не доверяют банкам и не располагают ценными связями. «Экономический класс» персонажа определяется по критериям, приведённым ниже. **Статус** работает иначе, чем другие способности: его рейтинг не только определяет запас пунктов, но и описывает положение сыщика в обществе. В некотором смысле, он представ-

ляет собой сразу восемь способностей с одним названием: **статус (низший класс)**, **статус (рабочий класс)**, **статус (низший средний класс)** и так далее. Богатство и положение в обществе чаще всего расширяет ваши социальные возможности, а запас пунктов в **статусе** это отражает.

Если Хранитель допустит такую возможность, то общественные аспекты **статуса** позволяют сыщику говорить на равных с представителями одного-двух ближайших слоёв населения: например, доктор, обладающий **статусом** 5, вполне может

Статус	Экономический класс	Признаки	Примерный годовой доход
0	Нищий	Жизнь бродяги; лохмотья; отсутствие постоянного дома; жизнь на подаяние или сбор мусора.	\$0-\$150
1	Низший класс	Уборщик, наёмный рабочий или слуга; шапка; ночлежка, стоячие места на любых заседаниях; жизнь с родственниками; автобус; питание консервированными супами или фасолью.	\$150-\$250
2	«Рабочий класс»	Работа на фабрике или квалифицированное обслуживание; шляпа; необустроенная квартира; автобус; мясо почти каждый день.	\$250-\$1,250
3	Низший средний класс	Клерк или высококвалифицированный служащий; галстуки; бедная квартира; старая потрёпанная машина; хорошая пища по воскресеньям.	\$1,250-\$1,500
4	Средний класс	Ревизор, младший специалист; один солидный костюм; одноэтажный дом или хорошая квартира; скромная машина; иногда ресторан; уборщица на неполный день.	\$1,500-\$3,000
5	Верхний средний класс	Специалист; костюмы на заказ; хороший дом или отличная квартира; новая машина или пара подержанных; прекрасная еда в доме или за его пределами; постоянный слуга.	\$3,000-\$10,000
6	Высший класс	Независимый доход или исключительный уровень профессионализма; личный портной; особняк или пентхаус; роскошные машины; изысканные яства; несколько слуг.	\$10,000-\$75,000
7+	Богач	Землевладелец или промышленник; дорогие аксессуары; своё поместье; личные яхты или самолёты; высококлассный повар; обширный штат слуг.	\$75,000+

попросить о помощи как электрика, принадлежащего к среднему классу, так и видного специалиста, обладающего высоким положением в обществе.

Статус не всегда определяется размером вашего банковского счёта: скорее он отражает вашу способность работать в заданных социально-экономических рамках. Кроме того, вы можете получить **статус** благодаря браку, наследству, положению родственников или наличию друзей в тех или иных кругах, после чего лишь поддерживать видимость заявленного положения. Например, годовой доход самого Лавкрафта не превышал заработка, на который могут рассчитывать представители «рабочего класса» (если он вообще дотягивал до этого уровня), однако его умение заводить знакомства и находить общий язык с людьми соответствовали скорее **статусу** 4 или даже 5. Таким образом, Великая Депрессия значительно сократила заработок множества видных людей, оставив, однако, нетронутым их общественное положение. В Британии 30-х годов, где рамки социальных слоёв населения были заметно чётче экономических (и где общественное положение значило больше финансового состояния), **статус** и вовсе может целиком отражать положение в обществе.

Эта способность используется главным образом в историях с ярко выраженной социальной подоплёкой, включая городские кампании, повествующие об «аристократах и нищих» (в которых сыщики с разным уровнем **статуса** выглядят особенно аутентично), а также, возможно, в кампаниях об академических кругах, в которых **статус** отражает скорее учёную степень, чем доход. Если вы сделаете **статус** простым синонимом материального состояния, вы заметно понизите ценность этой характеристики. С другой стороны, заказ билета на океанский лайнер в сюжете, предполагающем странствие по всему миру, действительно

но можно упростить фразой: «У Лайонела **статус** 5: полагаю, он в первом классе».

Судмедэкспертиза (прикладная)

Вы умеете осматривать места преступлений и проводить вскрытие усопших с целью установления причин и обстоятельств смерти. Вы способны установить некоторые характеристики покойного (возраст, пол, физическое состояние, иногда — род занятий) по его костям. В случае насильственной смерти вы можете определить:

- тип орудия убийства;
- приблизительное время смерти;
- наличие токсинов или иных веществ в крови или на коже жертвы;
- состав последней трапезы жертвы.

Во многих случаях вы можете восстановить последовательность событий, которые привели к смерти жертвы, изучив расположение ран на её теле. Также вы умеете определять время (а иногда и место) смерти, изучив насекомых вокруг жертвы (или осмотрев её тело на наличие яиц и личинок), хотя в реальной криминалистике эта методика стала доступна лишь в 1960-х.

Теология (научная)

Вы занимаетесь изучением религий, как древних, так и современных. Вы можете:

- предоставить окружающим сведения о религиозных обычаях и догматах;
- распознать имена святых, богов и других объектов религиозного поклонения, а также символику, связанную с их образами;
- процитировать определённые строки из известных священных текстов;
- понять, считается ли религиозный обряд еретическим или ортодоксальным;
- изобразить проведение религиозного обряда (или, в случае с некоторыми традициями, действительно провести его).

Эта способность не позволяет вам творить заклинания, изгонять демонов, общаться с богами или призывать сверхъестественных тварей в земной мир, даже если Хранитель признаёт существование Бога или богов, не связанных с Мифами, в рамках игрового мира. Эта способность исправно работает вне зависимости от того, принадлежите ли вы сами к числу последователей той или иной религии.

Если персонаж обладает как **теологией**, так и **мифологией Ктулху**, он может распознавать (даже случайно или подсознательно) ритуалы, имеющие отношение к Мифам. Подобное действие считается применением **теологии**, и не называется на **рассудке** и **самообладании**.

Некоторые вопросы могут относиться как к **теологии**, так и к **окультизму** или лежать

на границе этих наук. Например, в 1930-х практически все органы власти будут относить вуду к области **окультизма** (или **антропологии**), малоизвестные культы змеепоклонников — к **теологии**, а сатанизм — к обеим сферам исследования. Если Хранитель сомневается, к какой сфере относится определённое знание, он может допустить использование обеих способностей.

Торговля (межличностная)

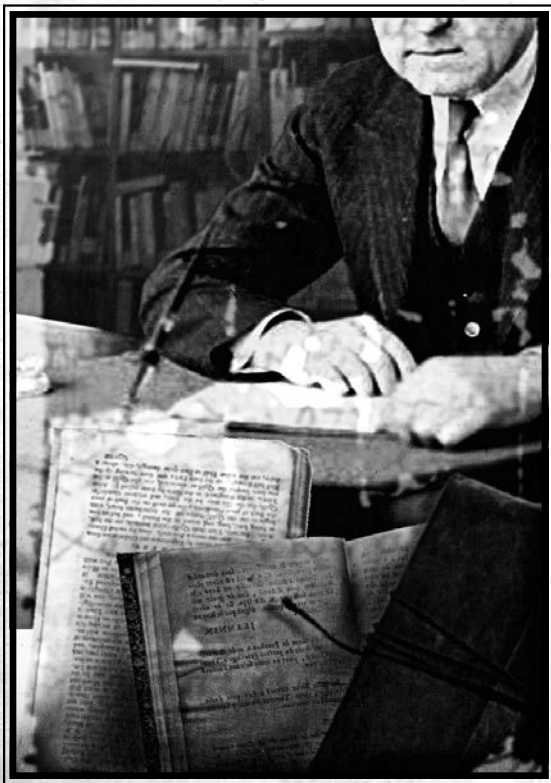
Вы умеете заключать сделки с другими людьми и убеждать их в том, что вариант, который подходит вам, сослужит хорошую службу и им. Вы можете:

- торговаться за цену услуг и товаров;
- оценить вещь на глаз и определить, сколько за неё можно выручить;
- провести трудные дипломатические переговоры, в том числе в ситуации захвата заложников;
- договориться о выгодном обмене услугами и информацией.

Уличное чутьё (межличностная)

Вы знаете, как вести себя с жуликами, гангстерами, наркоманами, проститутками, ворами и другими представителями криминального мира. Вы можете:

- оценить нелегальные товары вроде наркотиков, краденых вещей или оружия;
- избежать драки или конфликта, прибегнув к криминальному этикету;
- почувствовать фальшь в поведении и словах опытных преступников или мошенников точно так же, как при использовании **проницательности**;
- понять, насколько опасны определённые люди или места;
- завести знакомства среди преступников и использовать их в качестве информаторов, вне зависимости от того, идёт ли речь



о скупщиках краденого, торговцах на чёрном рынке, наркодельцах, продавцах оружия и так далее;

- собрать слухи криминального мира.

Успокаивание (межличностная)

Вы способны добиться расположения человека, дав ему ощущение безопасности. Этого можно достичь уговорами, искренним сочувствием или простым фактом своего присутствия рядом с ним в трудный момент. Вы можете:

- получить информацию от собеседника или попросить его о небольшой услуге;
- помочь человеку справиться со страхом или паникой;
- успокоить окружающих в трудную минуту.

Фармацевтика (прикладная)

Вы способны распознавать и самостоятельно создавать лекарственные и наркотические препараты. Вы можете:

- исследовать лекарство или зелье, определив противопоказания к его применению и побочные эффекты;
- распознать яд и найти к нему противоядие;
- достать или изготовить морфий, кокаин или другое вещество, изъятое из свободного доступа.

Физика (научная)

Вы изучаете фундаментальные принципы мироздания: давление, электромагнетизм, движение, гравитацию, оптику и радиоактивность. Вы можете:

- создать или настроить прототип устройства, способного обнаружить, зафиксировать или направить выплеск энергии;
- получить доступ к редкому или дорогостоящему оборудованию вроде трубки Крукса, счётчика Гейгера или магнитометра;

- разобраться в аспектах высшей математики, включая неевклидову геометрию, а также воспользоваться ими на практике;
- провести примитивную баллистическую экспертизу;
- ☞ определить принцип действия передовых или неземных технологий.

Как правило, для создания экспериментальной машины требуются способности **электротехники** или **механики**, а не **физики**, хотя наличие этого навыка может оказаться необходимым условием для реализации такого проекта.

☞ Хранитель в праве как разрешить, так и запретить обладателям этой способности переделывать йитианские метатели молний, изобретать лучи смерти и тому подобное. Герою потребуются способности **механики** или **электротехники**, хотя знание **физики** должно оставаться необходимым условием для реализации такого замысла.

Фотография (прикладная)

Вы хорошо обращаетесь как с фотоаппаратами, так и с кинокамерами. Вы можете:

- запечатлеть на плёнке место преступления или важную находку научной экспедиции;
- просмотреть киноплёнку или фотопластинки, запечатлевшие таинственные явления;
- снять объекты, видимые только при инфракрасном или ультрафиолетовом свете, с помощью фильтров и ламп;
- заметить следы ретуши или подделки на фотографии или негативе;
- провести специальную съёмку с использованием наложения кадров и других продвинутых методов;
- реалистично ретушировать фотографию или внести в неё изменения.

Химия (прикладная)

Вы умеете анализировать химические вещества. При наличии лаборатории вы способны:

- распознать лекарства, наркотики, токсины и яды в сложных по составу пробах;
- сверить образцы почвы и фрагменты растений, покрывающие улику, с образцами с места преступления;
- сделать примитивную взрывчатку, яд, газ или кислоту;
- сделать анализ неизвестных веществ, сплавов, смесей и так далее;
- провести анализ следов пороха и других взрывчатых веществ;
- провести анализ чернил и бумаги, использованных при написании документа.

Юриспруденция (научная)

Вы хорошо знаете уголовное и гражданское право своей страны и в общих чертах ознакомлены с зарубежными правовыми системами. При рейтинге 2 или выше вы можете быть дипломированным юристом. Вы способны:

- оценить последствия любого действия с точки зрения закона;
- понять юридический жаргон;
- получить совет или воспользоваться услугой со стороны коллеги или информатора из числа юристов;

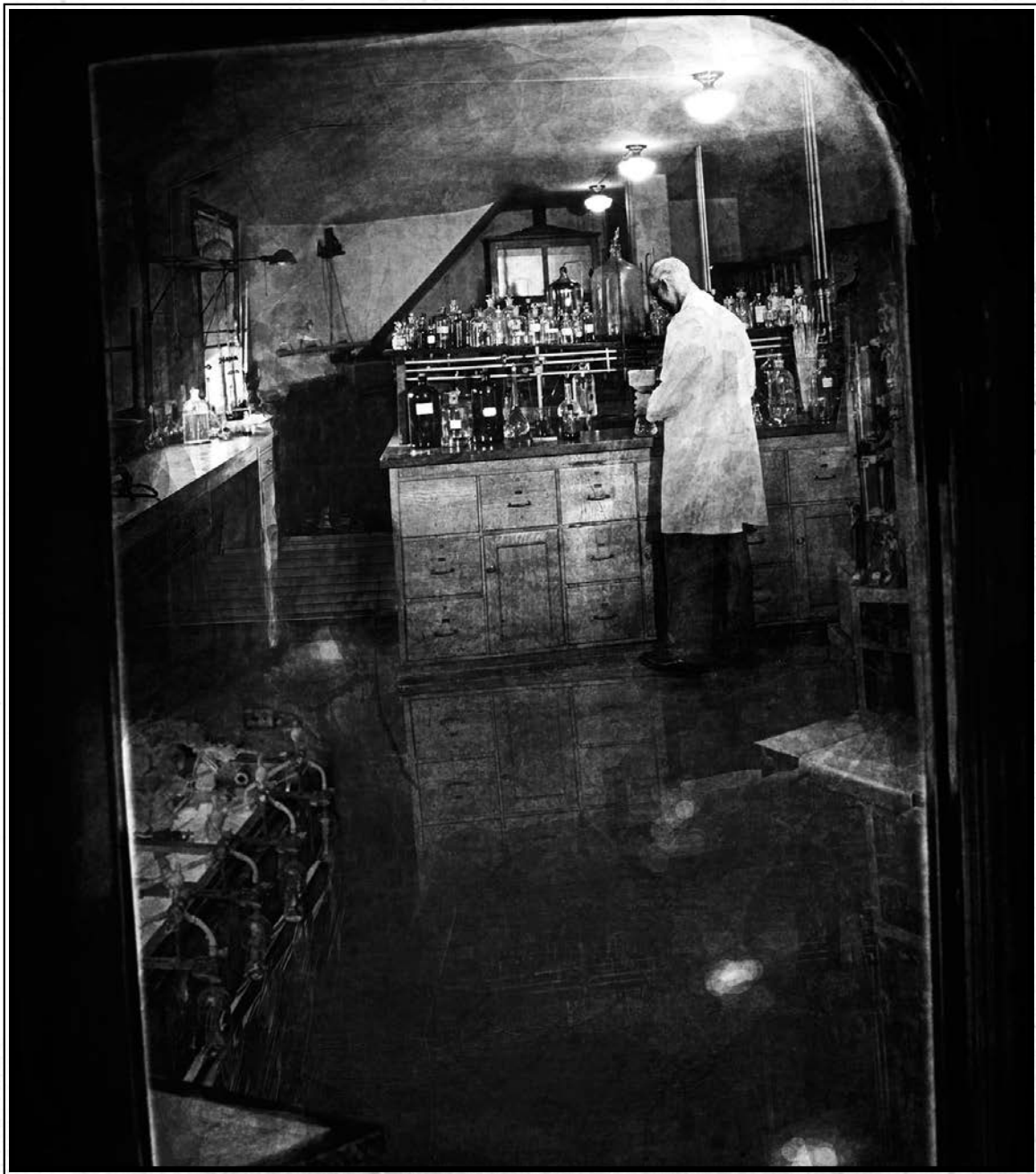
- аргументированно возразить полицейскому или прокурору.

Языки (научная)

Каждый пункт этой способности наделяет персонажа возможностью бегло говорить и читать на одном языке помимо родного. Герой способен владеть даже мёртвыми языками. Хранитель имеет право запретить оккультные, первородные или нечеловеческие языки наподобие акло (языка змеелюдей), наакаля (языка му) или пнакотического А (языка йитиан). С разрешения Хранителя персонаж может использовать родство языков в качестве обоснования для понимания более широкой языковой группы: если сыщик свободно говорит по-норвежски, он может претендовать на беглое (или хотя бы посредственное) владение шведским, не повышая при этом рейтинг способности.

Решить, какими языками владеет ваш сыщик, вы можете как при создании сыщика, так и в ходе игры. Например, если ситуация требует знания ассирийского языка, вы в праве заявить, что владеете им. Разумеется, это не означает, что герой моментально выучил новый язык. Просто вы как игрок открываете ранее неизвестный факт о своём персонаже.





Общие способности

Атлетика

Атлетика позволяет вам совершать действия, требующие ловкости: бегать, прыгать, метать связки динамита, уклоняться от падающих или летящих в вас предметов. Любое физическое действие, не охваченное сферой применения другой способности, может предполагать проверку **атлетики**.

Если рейтинг **атлетики** сыщика составляет 8 или более, его **защита**, то есть сложность попадания по нему в бою, равна 4 (в то время как обычные сыщики обладают **защитой** 3).

Бегство

Бегство всегда оставалось одним из универсальных способов выживания. Даже в кампаниях, предполагающих авантурный подход к игре, героям часто приходится убегать от врагов. Подоб-

но большинству слабых и порой неврастеничных героев Лавкрафта, вы можете развивать на бегу весьма впечатляющую скорость, даже не обладая хорошей физической подготовкой. Таким образом, будучи отдельной способностью, **бегство** легко может заменить **атлетику** при попытке ускользнуть от погони. Тем не менее, при помощи этого навыка нельзя кого-то преследовать.

Если ваш рейтинг **бегства** превышает рейтинг **атлетики** более, чем в два раза, вы можете приобретать новые пункты рейтинга по сниженной цене (2 пункта **бегства** за 1 пункт общих способностей). Таким образом, если вы обладаете **атлетикой** 0, приобретение пунктов **бегства** при создании персонажа обходится вдвое дешевле. См. подробнее на стр. 35.

Бдительность

Эта способность позволяет вам обнаруживать потенциальные опасности, угрожающие вам или окружающим (при помощи зрения и других чувств). Так, вы можете:

- услышать всплеск, когда глубоководный прыгивает в канализацию у вас за спиной;
- заметить, как на фоне луны промелькивает крылатая тень;
- почувствовать острый можжевельный запах ступающих по праху, неслышно приближающихся к вам;
- заметить недавно раздробленные человеческие кости, торопливо спрятанные за мольбертом;
- почувствовать нечто зловещее в подозрительно сгорбившемся священнике из кажущегося безлюдным собора.

До тех пор, пока игрок не объявит, что расходует пункты **бдительности**, Хранитель не оповещает его о сложности проверки, даже если обычно в открытую называет сложность любых бросков. Игроку нужно определить объём траты пунктов вслепую. Хранитель не должен скрывать результаты провер-

Добавление общих способностей

В целях лучшего соответствия игровым реалиям Хранитель может разбить некоторые способности на более специализированные или даже создать новые. Например, если кампания предполагает странствие по всему свету, Хранитель имеет право разделить **пилотирувание** на «**пилотирувание (лодка)**» и «**пилотирувание (лёгкий самолёт)**» и добавить **спелеологию** в качестве новой способности. Тем не менее, ему следует удостовериться, что преимущества разделения этих способностей перевесят дополнительные сложности от подобного изменения правил игры. См. также врезку о добавлении исследовательских способностей на стр. 41.

ки от игрока, а потому даже провал свидетельствует о том, что дело нечисто. Тем не менее, не добившись успеха, герой не сможет узнать, что именно ему угрожает. Во многом такая проверка напоминает тревожную музыку из фильма ужасов.

Хранитель не должен требовать применения этой способности для поиска улик. Для этого существуют исследовательские способности, и даже если ни одна из них не подходит, Хранитель может объявить проверку **сбора улик**. **Бдительность** предназначена исключительно для тех сцен, которые предполагают активные действия. Иными словами, она работает только тогда, когда персонажам вот-вот нанесут удар в спину.

Верховая езда

Хотя нет ничего сложного в том, чтобы просто сидеть на спокойной, обученной лошади, идущей шагом (особенно на ровной местности), а управлять мулом или ослом ещё проще, наличие способности **верховой езды** означает, что вы прирождённый наездник. Вы способны пустить галопом даже строптивого и норовистого коня, осла или мула, невзирая на отвлекающие факторы или трудности передвижения по пересечённой местности. Вы можете:

- преследовать или уходить от погони верхом;
- ухаживать за лошадьми, чистить их и заводить в стойло;
- использовать снаряжение для верховой езды и поддерживать его в безупречном порядке;
- успокаивать взволнованного скакуна;
- править фургоном или телегой, запряжённой лошадьми;
- пользоваться оружием, оставаясь в седле.

За каждые два дополнительных пункта рейтинга этой способности вы можете расширить список животных, с которыми вы управляетесь, на один вид. Вы в праве ездить хоть на верблюде, азиатском водяном буйволе или слоне. Представители Мифов вроде шантаксов в качестве скакунов недо-

ступны. Однако запас **верховой езды** можно тратить для того, чтобы управиться с любым зверем.

Взрывотехника

Вы считаетесь настоящим экспертом по бомбам и минам. Вы можете:

- обезвредить бомбу или взрывоопасную ловушку;
- использовать нитроглицерин или аналогичное вещество, не подвергаясь слишком большой опасности;
- взорвать дверь сейфа, не повредив его содержимое, при наличии определённого времени;
- изготовить взрывчатые вещества из доступных химикатов;
- сконструировать и подорвать самодельное взрывное устройство или мину-ловушку, не подвергнув себя большой опасности.

Взрывотехнику можно использовать как исследовательскую способность, если вы:

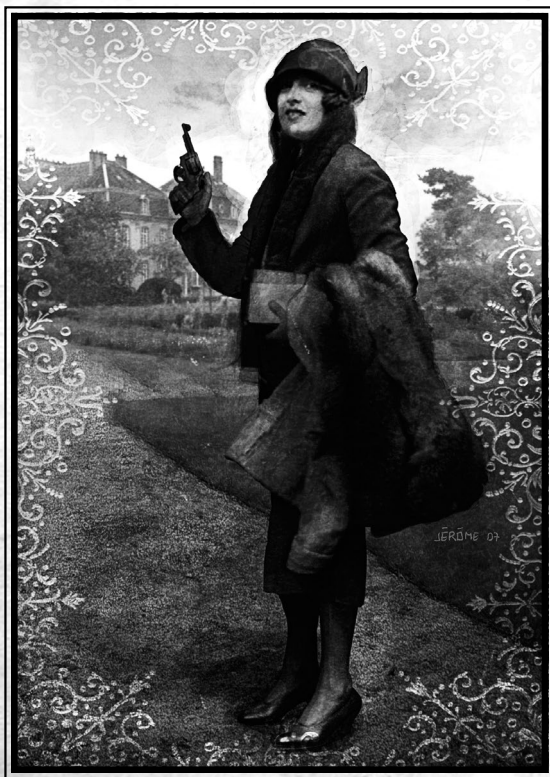
- определяете тип разорвавшейся бомбы;
- изучаете бомбу (взорвавшуюся или целую) на предмет использованных материалов, методов изготовления, опыта и мастерства её создателя.

Вождение

Передвигаться на автомобиле может любой, кто умеет им управлять. Для этого полноценный навык вождения не требуется. Наличие этой способности означает умение водить безопасно и управляться со специфическим транспортом вроде грузовиков и автобусов. Вы можете:

- преследовать или уходить от погони на автомобиле;
- избежать столкновения или смягчить удар;
- вовремя понять, что машина неисправна;
- сориентироваться на местности, воспользоваться дорожной картой и не утратить чувство направления в трудных условиях;
- провести аварийный ремонт.

За каждые два дополнительных пункта рейтинга этой характеристики вы можете расширить список наземных транспортных средств, которыми вы умеете управлять, ещё на один тип: мотоцикл, грузовик, локомотив, фургон и так далее. Вы в праве выбирать даже экзотические средства передвижения наподобие танков и трамваев, однако следует помнить, что такие виды транспорта редко встречаются в детективных играх. Как и в случае с **языками** и дополнительными видами **искусства** или **ремесла**, вы можете заявить, что умеете управлять тем или иным видом транспорта уже в ходе игры, разумеется, если у вас остались нераспределённые пункты общих способностей. Пункты запаса можно использовать при любой проверке вождения, вне зависимости от вида транспорта.



Таблицу транспортных средств можно найти на стр. 128.

Воровство

Ловкость ваших пальцев позволяет незаметно перемещать небольшие предметы. Вы можете:

- украсть (или подложить) улики, находясь на месте преступления, прямо под носом у представителей власти;
- совершить карманную кражу;
- подкинуть что-нибудь в карман ничего не подозревающему человеку.

Гипноз

Этот навык могут приобретать и использовать только **психиатры** (см. стр. 23) и **парапсихологи** (см. стр. 19). Его применение доступно только при авантюрном подходе к игре.

Эта способность отвечает за терапевтическую форму гипноза, а не умение приковывать к себе внимание человека или контролировать разум в стиле доктора Калигари. Вы можете гипнотизировать только одного человека за сеанс. Кроме того, пациент должен согласиться на эту процедуру.

Применение **гипноза** требует отдельной проверки, сложность которой зависит от цели сеанса.

Базовое гипнотическое состояние: для того чтобы ввести пациента в гипнотический транс, вам нужно преодолеть сложность 3. Во время этого транса пациент будет пребывать в спокойном, расслабленном состоянии.

Установление психического контакта: после успешной проверки **гипноза** сыщик получает 3 целевых пункта (см. стр. 71) **психоанализа** для лечения этого пациента. Рейтинг **психоанализа** должен быть равен 3-м или больше.

Восстановление памяти: вы можете извлечь воспоминания пациента из глубин разума, подняв их на поверхность или заставив самого пациента мысленно вернуться к событиям, которые он загнал в тёмные уголки

своего подсознания. Такими воспоминаниями могут быть сны, травматические события или случаи с нападением монстров. Для этого сыщик должен пройти проверку со сложностью 4. Если пациент, находящийся под гипнозом, вспомнит событие, некогда отнявшее у него определённое количество пунктов **самообладания**, он снова лишится **самообладания** в том же объёме, хотя ничто не мешает вам тотчас же оказать ему психологическую поддержку (см. стр. 108) и минимизировать потрясение. Если Хранитель почувствует, что вы давите на пациента, он может обещать его ложными воспоминаниями. Постгипнотическое внушение: выводя пациента из транса, вы можете заставить его совершить одно действие, которое он сделает неосознанно. Для этого вам необходима «кодовая фраза» или точное указание времени, например: «Вернувшись домой, оставь книгу на столе». Вы не можете навязать таким образом сотворение заклинаний и другие сложные действия. Кроме того, пациент не станет исполнять приказ, противоречащий его обычному поведению. Сложность проверки составляет 4 или выше. Хранитель может увеличить сложность в зависимости от приказа.

Облегчение боли: вы можете облегчить симптоматическую боль пациента. Это позволит снять штраф за ранения (см. стр. 84) до тех пор, пока пациент не получит новое ранение. Облегчение боли требует проверки **гипноза** со сложностью 4 или выше. Хранитель может увеличивать сложность в зависимости от того, насколько сильна боль раненого. Этот метод нельзя использовать в бою.

Ложная память: вы можете намеренно создавать ложные воспоминания в сознании пациента или, напротив, ослаблять память о произошедшем. Если только вы не используете эту способность в терапевтических целях (на-

пример, для избавления свидетеля от травмирующих воспоминаний), поступок считается исключительно аморальным. Для проведения такого сеанса вам необходимо выдержать состязание вашего **гипноза** против **самообладания** пациента. Сложность вашей проверки равна 5, пациент сопротивляется со сложностью 4. Опять же, Хранитель может повысить сложность в зависимости от масштаба запланированных изменений. Также он в праве решить, что пациент вспомнит правду, если переживёт новое потрясение (например, если его **самообладание** снова упадёт ниже -5).

ДРАКА

Вы можете постоять за себя в рукопашном бою, вне зависимости от того, пытаетесь ли вы убить, оглушить или скрутить противника или просто уклониться от его ударов. Высокий рейтинг этой способности предполагает владение особым боевым стилем (например, бокс, бартиту или сават), богатым опытом пьяных драк или просто умением нанести один сокрушительный удар правой: как всегда, выбор остаётся за вами. Использование палок, кастетов, свинцовых дубинок или зажатых в кулаке шиллингов и четвертаков также считается **дракой**.

Здоровье

Здоровье отражает вашу способность терпеть боль от ранений, сопротивляться инфекции и бороться с последствиями отравления. Когда вы получаете ранение, оно снижает запас **здоровья**. Большое количество пунктов **здоровья** позволит вам продержаться в схватке значительно дольше.

Когда запас вашего **здоровья** истощается, вы рискуете получить травму, поддаться шоку или просто стать трапезой голодного монстра. Подробности можно увидеть на стр. 84.

При классическом подходе к игре запас вашего **здоровья** не может превышать 12.

Маскировка

Вы умеете прятать вещи и предотвращать их обнаружение. Вы можете камуфлировать их, прятать в одежде, укрывать в малозаметных ящиках, создавать тайники или даже изменять их вид с помощью краски и гипса.

Также **маскировка** позволяет обнаруживать вещи, намеренно спрятанные от посторонних.

Механика

Вас отличает умение конструировать, ремонтировать, применять и выводить из строя механические устройства, начиная с простых ловушек из палок и веревок и заканчивая сложнейшими арифмометрами и паровыми турбинами. Важно отметить, что за исключением работы с элементарными засовами, любые операции, связанные с замками, проводятся с помощью **взлома**.



При наличии необходимых инструментов вы можете конструировать самодельные устройства и ловушки из подручного хлама.

Механика используется как исследовательская способность, если вы:

- оцениваете, насколько качественно сделан предмет;
- определяете функцию конкретного механического устройства;
- используете совершенно исправное механическое устройство для сбора улики.

За каждый пункт рейтинга этой характеристики вы способны освоить принципы управления тем или иным видом тяжёлых машин и использовать их для передвижения, если это возможно. Каждый новый пункт позволяет научиться управлять такими машинами, как танк, обычный или паровой экскаватор, строительный кран и так далее. Вы можете выбирать даже экзотические механизмы наподобие двигателей океанского лайнера или тяжёлой артиллерии, хотя не следует ожидать, что они будут регулярно встречаться в детективных историях. Как и в случае с **языками**, **вождением**, **искусством** и некоторыми другими способностями, вы можете добавлять новые типы машин уже в ходе игры, «неожиданно вспоминая», что вам доводилось управлять рейсовым пароходом или провести лето, работая на плотине Гувера.

Первая помощь

Вы способны оказывать первую помощь больным и раненым. Подробнее варианты использования этого навыка описаны на стр. 84.

Пилотирование

Грести в каноэ или даже в ялике может почти любой персонаж. Тем не менее, вы умеете управлять небольшими лодками (моторными, парусными или плоскодонками) и лёгкими одномоторными самолётами (например, бипланами наподобие тех, которые используются в авиашоу или при рас-

пылении удобрений). Вы способны управлять подобными видами транспорта на профессиональном уровне, сохраняя присутствие духа. Вы можете:

- сориентироваться по компасу или звёздам, воспользоваться картой и не утратить чувство направления в трудных условиях;
- преследовать или уходить от погони на соответствующих средствах передвижения;
- предсказать дурную погоду;
- избежать столкновения или смягчить удар;
- вовремя понять, что техника неисправна;
- провести аварийный ремонт.

Если вы обладаете только одним пунктом этой способности, вы должны ограничить сферу её применения либо малыми лодками, либо небольшими одномоторными самолётами. За каждые два дополнительных пункта вы можете расширить список транспортных средств на ещё одно водное или воздушное судно. В этот перечень входят малые лодки, одномоторные самолёты, планеры, гидросамолёты, многомоторные самолёты, яхты и парусные корабли с несколькими мачтами. Ничто не мешает вам выбирать экзотические средства передвижения наподобие дирижаблей, подводных лодок и гирокоптеров, хотя они редко встречаются в детективных играх. Как и в случае с **вождением**, вы можете выбрать новые средства передвижения уже в ходе игры, разумеется, если у вас остались нераспределённые пункты общих способностей. Пункты запаса можно использовать при любой проверке **пилотирования**, вне зависимости от вида транспорта.

Таблицу самолётов можно найти на стр. 129.

Предусмотрительность

Вы способны грамотно просчитать, что понадобится вам в текущем расследовании, и заранее подготовить сумку с необходимым снаряжением. Если вы не утрачиваете доступа к собранным вещам, у вас есть шанс обнаружить среди них предмет, который поможет вашей команде преодолеть препятствие. В этом случае вы проходите провер-

ку **предусмотрительности** (стр. 76) и при успехе находите желаемое. Вам не следует делать это заранее: отыскать нужный предмет в сумке (если это физически возможно) требуется лишь тогда, когда в нём возникает необходимость.

Вещи, используемые сыщиками во всех стандартных расследованиях, не требуют этой проверки. Примерами таких предметов могут служить блокноты или листы бумаги, письменные принадлежности, фонари, свечи и спички, цветной мел, стандартные инструменты и снаряжение, перочинные ножи, увеличительные стёкла, карманные зеркала, нитки, бутерброды и бренди. Конечно, этот перечень далеко не полный.

Кроме того, наличие базового снаряжения предполагают и другие способности, которые невозможно использовать без доступа к определённому оборудованию. Например, обладатели **первой помощи** или **медицины** располагают аптечками или докторскими саквояжами; фотографы не расстаются с фотоаппаратами, плёнками и вспышками. Если вы умеете стрелять, скорее всего, вы носите при себе оружие. Для получения таких видов снаряжения **предусмотрительность** не требуется. Этот навык вступает в силу только тогда, когда возникает необходимость в предметах, требующихся для достижения общих целей расследования, а также в различных мелочах, нужда в которых появляется уже в ходе игры: это может быть телеграфный ключ, бейсбольный мяч или противогаз.

Наличие вещей, которые вы можете отыскать в сумке, зависит не от количества пунктов или рейтинга этой способности, а от их уместности в данной ситуации. Если Хранитель решит, что определённые предметы будут выглядеть нелепо, анахронично или неуместно с жанровой точки зрения, он может лишить вас права на проверку этого навыка, заявив, что у вас просто нет этой вещи. В частности, не следует вводить в историю предметы, одно лишь упоминание которых вызывает у игроков смех.

Случаи неуместного применения этой способности напоминают порнографические картинки: Хранитель узнает их с первого взгляда.

Притворство

Притворство позволяет герою изменять до неузнаваемости свою внешность, осанку и голос. Замаскировать другого героя, конечно, можно, например, нацепив на него широкополую шляпу или наклеив фальшивые усы, однако этого хватит ненадолго, поскольку успешная маскировка требует соответствующего поведения.

Сложнее всего изобразить человека, которого знает ваш собеседник. Для кратковременной имитации голоса необходимо успешно пройти проверку со сложностью 4. **Притворство** при более близком общении предполагает уже проверку со сложностью 7 за каждые пять минут постоянного контакта между вами и собеседником.

Кроме того, при использовании **притворства** для сбора улики этот навык считается исследовательской способностью. Вы можете:

- взять чужой образ и убедительно играть свою роль перед собеседниками, не знающими этого человека лично;
- выдать себя за какого-нибудь неприметного гражданина вроде охранника или курьера;
- представиться другим человеком в ходе не продолжительного разговора: например, по телефону или в приёмной.

Психоанализ

Вы умеете успокаивать, воодушевлять и поддерживать в трудный час душевнобольных. Возможно, вы психиатр-фрейдист или священник, а, возможно, — просто чуткий и доброжелательный человек.

Вы способны вернуть присутствие духа запаниковавшим сыщикам (см. стр. 108), восстановить потерянные пункты **самообладания** и попытаться вылечить психические расстройства, приобретённые в ходе расследования (см. стр. 112).

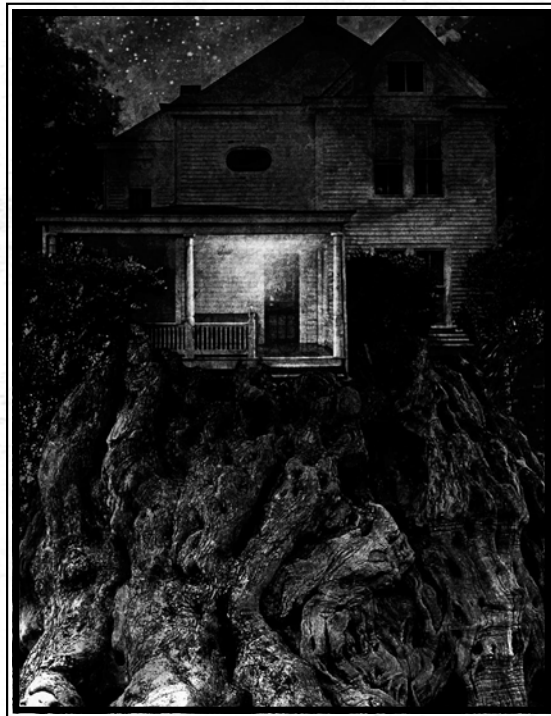
Рассудок

Жуткие истины Мифов способны поколебать психику человека, лишив его веры в значимость человеческой жизни, красоту природы и любящего Творца. Мифы оскверняют сознание человека непреодолимым ужасом от созерцания великого небытия. Ваш рейтинг **рассудка** определяет, насколько вы в состоянии сохранять веру в общечеловеческие ценности. **Рассудок** отличается от других способностей тем, что вы не можете проходить проверки и расходовать пункты. Он лишь предоставляет вам запас пунктов, которые раз за разом пытается выжечь воздействие Извне.

Когда **рассудок** вашего сыщика падает до 0, его вера в человеческие идеалы рушится, а то, что принято называть душой, искажается до неузнаваемости. С игромеханической точки зрения он превращается в персонажа Хранителя. В лучшем случае, его ждёт лечение в психиатрической клинике; в худшем — добровольное следование бесчеловечным ценностям Великих Древних.

Важно отметить, что персонаж, посвящённый в тайны Мифов, может обладать нулевым **рассудком** и при этом выглядеть совершенно здоровым человеком: это означает, что он сумел вписать в собственную картину мира открывшиеся ему космические истины. В то же время даже буйнопомешанный, мнящий себя возрождённым Иисусом Христом, с некоторой вероятностью, обладает **рассудком** выше 0, поскольку его мания стала продуктом человеческого разума, а не результатом столкновения с Йог-Сототом.

Если вы обладаете определённым количеством пунктов **мифологии Ктулху**, ваш рейтинг **рассудка** не может превышать (10 — рейтинг **мифологии Ктулху**). Если вам ничего неизвестно о Мифах, вы в праве обладать любым рейтингом **рассудка**, который вы готовы обеспечить при развитии персонажа. Как только у вас появятся пункты **мифологии Ктулху**, вы теряете пункты **рассудка**, не вписывающиеся в приве-



дённую выше формулу. Если Хранитель хочет повысить шансы сыщиков на выживание, продлить игру или придать ей более авантурный характер, он может поднять эту планку. Равным образом, он в праве понизить её для создания более смертоносной, жёсткой или короткой истории. Подробности об использовании **рассудка** в игре можно прочитать на стр. 94.

Первые 4 пункта **рассудка** вы получаете бесплатно.

Душевные опоры

За каждые три пункта рейтинга **рассудка** вы получаете одну **душевую опору** — какой-либо феномен, имеющий огромное значение для вашего героя как для человека. Такая опора должна быть явлением, в которое искренне верит ваш персонаж и которому он всецело доверяет. **Душевные**

опоры всегда представляют собой абстрактные принципы, а не отдельных людей или конкретные предметы. Столкновения с Мифами (см. стр. 104) могут повредить или уничтожить **душевные опоры**. Ниже приведены примеры таких опор:

- человеческое достоинство и ценность жизни;
- религия (конкретное вероисповедание или абстрактная вера в светлое и разумное);
- семья (честь семьи, чистота крови и другие явления, связанные с родством);
- научный прогресс и значимость интеллекта;
- законы физики, реальность научного знания;
- красота и справедливость природы и мироздания;
- врождённая добродетельность человечества;
- нравственные принципы;
- эстетика и высокое искусство;
- эпикурейство, стремление испытать в жизни как можно больше;
- патриотизм и национальное благополучие;
- любовь к родному городу или поселению.

Столкновения с Мифами, подрывающие веру сыщика в эти ценности, стоят ему **рассудка**.

Самообладание

Любое потрясение или шок, вне зависимости от того, вызваны ли они нападением шогота, встречей с ордой упырей или пытками НКВД, не проходит бесследно для нервной системы и разума персонажа. Любые опасности, как естественные, так и исходящие от Мифов, могут заставить сыщика закричать от ужаса, впасть в кататонию или поддаться слепому гневу. Рейтинг **самообладания** отражает способность вашего персонажа сопротивляться психическим травмам.

Герой теряет пункты **самообладания** как под воздействием шока, связанного с Мифами, например, вызванного внезапным прозрением или постижением тайного смысла мифологии Ктулху, так и от совершенно естественных потрясений, вызванных участием в Первой ми-

ровой войне или смертью родных в пожаре. Хотя потеря **рассудка** и может понизить **самообладание**, эти две характеристики не связаны напрямую (см. стр. 94). Например, жрец Хастура, обладающий нулевым **рассудком**, может оказаться как безумным сельским каннибалом (с пониженным рейтингом **самообладания**), так и солидным, богатым критиком из мира искусства, **самообладание** которого будет выше, чем у любого из сыщиков.

Первый пункт **самообладания** вы получаете бесплатно.

При классическом подходе к игре самообладание персонажа не может превышать 12.

ФАКТОР САМООБЛАДАНИЯ

Хоть вам и необязательно использовать эту характеристику в своих играх, она прекрасно подходит для историй с элементами драмы и мыльной оперы.

За каждые три пункта рейтинга **самообладания** вы должны выбрать одного человека, который помогает вам сохранить здравомыслие, когда вашу психику подрывают шокирующие события. Именно эти люди, друзья, коллеги и родственники позволяют вам продолжить свою борьбу с неизвестностью, и только благодаря им вы готовы из ночи в ночь спускаться в очередной тёмный склеп.

Для того, чтобы ввести этих дополнительных персонажей в игру, достаточно просто назвать их имена и описать отличительные черты одной фразой. Другие сыщики из вашей группы не могут стать **факторами самообладания**, поскольку они проходят через те же потрясения, что и вы, а потому только напоминают вам о пережитых ужасах. С другой стороны, сразу несколько сыщиков вполне могут полагаться на одних и тех же людей и выбирать одинаковые **факторы самообладания**. Хоть это и рискованная практика, она вполне допустима.

В том, чтобы опираться на поддержку окружающих, есть как великая сила, так и реальная

опасность. По мере того, как вы начинаете привлекать к себе внимание сущностей из Мифов или их прихвостней, эти твари могут всё чаще использовать против вас ваших любимых, например, обращая их ко злу, захватывая их разум или подвергая их ужасающим пыткам. Если с вашими близкими случается что-то дурное, вас ожидают сложнейшие проверки **самообладания** и риск понижения его рейтинга из-за вашей психологической связи с этими людьми. Даже регулярные свидания с любимой женой, матерью или ребёнком не смогут успокоить вашу смятённую душу, если от них останутся лишь искажённые, опустевшие оболочки, запертые в психиатрической клинике.

Скрытность

Вы умеете передвигаться (или замирать на месте), не привлекая к себе внимания. Вы можете:

- избежать зрительных методов обнаружения, например: внимания охранников (в большинстве ситуаций) или объектива наружных камер (в редких случаях);
- бесшумно переместиться в другое место;
- спрятаться в тенях или за укрытием;
- подслушать чужой разговор через дверь или окно, оставшись незамеченным.

Потребность в **скрытности** возникает только тогда, когда вы избегаете визуального обнаружения. Если вы пытаетесь незаметно уйти от преследователя, используйте вместо этого слежку. Попытка уйти от погони и вовсе предполагает проверку **атлетики** или **бегства**.

Слежка

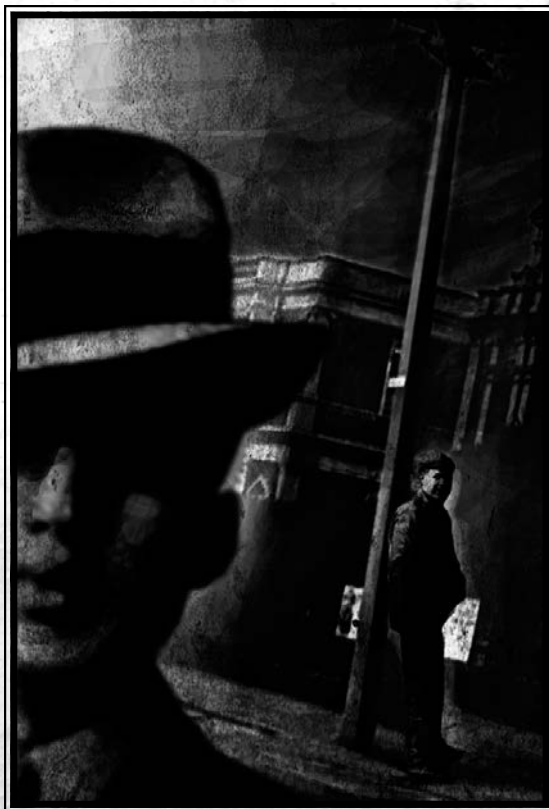
Вы умеете незаметно следовать за подозреваемыми. Вы можете:

- использовать бинокль или телескоп для слежения с большого расстояния;
- найти неприметное место для наблюдения;
- спрятаться на виду;

- организовать внешнее наблюдение, успокоив бдительность цели с помощью «эстафеты», в ходе которой каждый из сыщиков отвечает лишь за определённый отрезок пути;
- просчитать собственные слепые пятна или использовать чужие в попытке скрыться от преследования.

Стрельба

Вы умеете обращаться с огнестрельным оружием, ремонтировать его и распознавать его виды. Также эта способность работает в случае с арбалетами и похожими образцами вооружения со спусковым крючком (см. врезку на следующей странице).



☉ Вы можете вложить два пункта запаса **стрельбы**, чтобы попытаться поразить противника на дальней дистанции из пистолета или попасть из ружья в цель, находящуюся на расстоянии вплоть до полукилометра от вас (см. стр. 89). Вложение пунктов не повышает шансы стрелка на успех — оно требуется для того, чтобы объявить такую проверку.

☉ Если вы обладаете рейтингом **стрельбы**, равным или превышающим 5, у вас появляется возможность вложить 1 пункт из запаса и выстрелить сразу из двух пистолетов в пределах одного раунда. Если вы стреляете в двух врагов, защита одного из них (по вашему усмотрению) возрастает на 2.

Таблица огнестрельного оружия приведена на стр. 129.

Фехтование

Вы умеете обращаться с оружием ближнего боя наподобие ножей, мечей и кнутов. Применение палок, кастетов, свинцовых дубинок и зажатых в кулаке шиллингов или четвертаков требует проверок **драки**, а не **фехтования** (см. стр. 82).

Электротехника

Вы способны чинить, конструировать, применять и отключать электрические устройства, начиная с простых сигнализационных систем и заканчивая продвинутыми образцами радиотехники. Кроме того, вы сумеете запустить двигатель автомобиля с электрическим зажиганием, используя провода: этот способ позволяет привести в действие большинство автомобилей, выпущенных после 1920-го года. А при наличии нужных инструментов вы можете собирать устройства из подручного хлама.

Электротехнику можно использовать как исследовательскую способность, если вы:

- оцениваете, насколько качественно сделано устройство;
- определяете функцию конкретного электрического устройства;
- прослушиваете телефонную или телеграфную линию;
- создаёте высококачественные аудиозаписи на грампластинках, восковых цилиндрах диктофона или магнитной проволоке;
- используете азбуку Морзе;
- используете совершенно исправное электрическое устройство для сбора улик.

Другое дальнобойное оружие

Некоторые примитивные племена вроде чо-чо могут обстреливать персонажей из луков, дуговых трубок и других образцов вооружения, не обладающих спусковыми крючками. При желании, Хранитель в праве выделить использование примитивных видов дистанционного оружия в отдельную способность. В редких случаях, когда игрок должен создать персонажа, владеющего как пистолетом, так и луком, Хранитель может добавить **стрельбу из лука** к списку общих способностей.

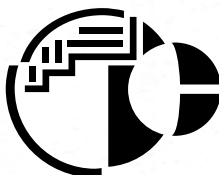
Кроме того, йитиане и ми-го практически неизбежно будут использовать излучатели энергии и другие жуткие образцы дальнобойного оружия. Опять же, Хранитель может создать отдельную способность, позволяющую использовать нечеловеческие технологии. Тем не менее, сыщики не могут освоить столь необычное оружие, а потому, в лучшем случае, будут пользоваться им так, как если бы вели огонь, не имея рейтинга **стрельбы** (см. врезку на стр. 81).

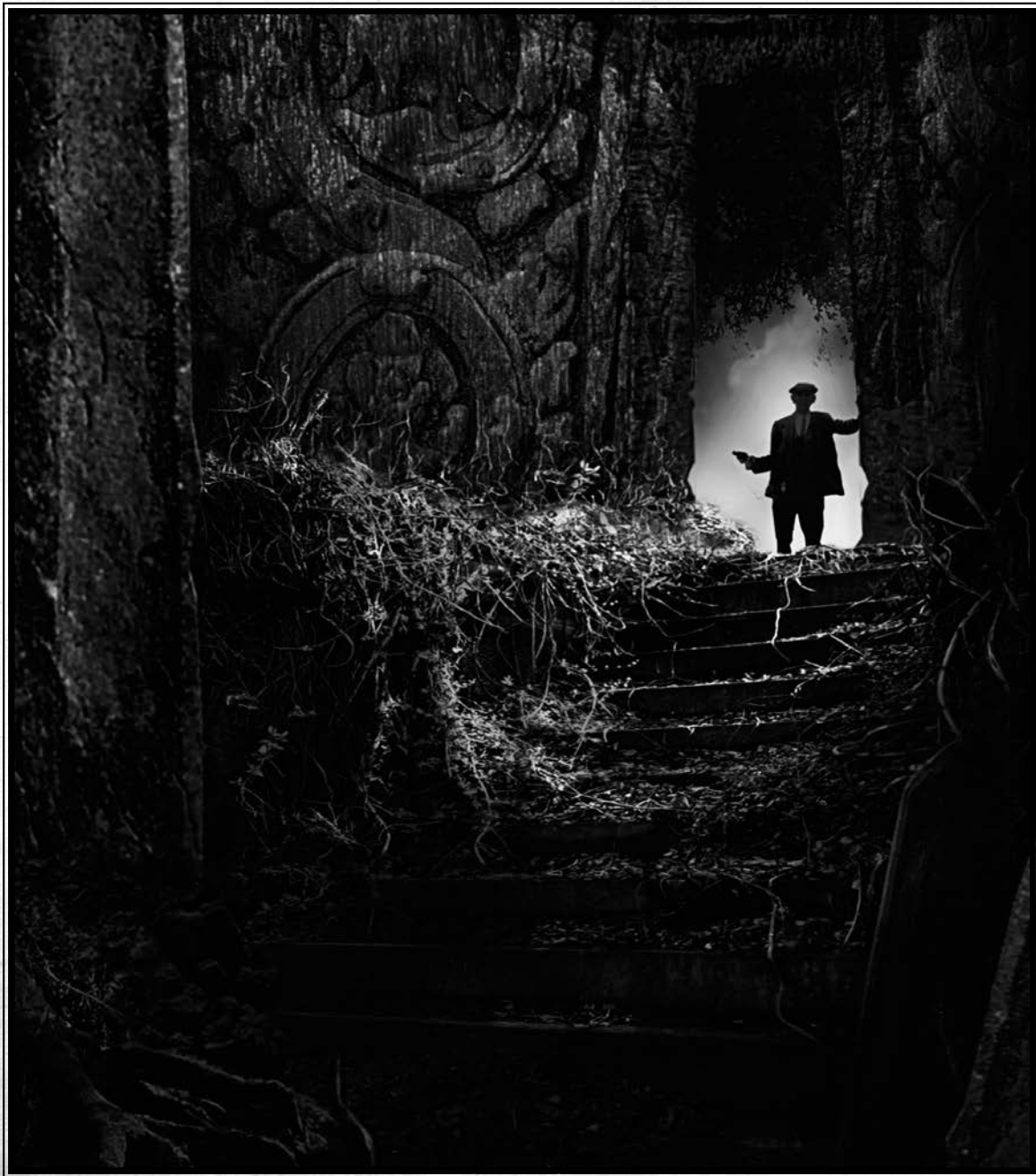
Мартин Харвессон, пример сыщика

Рейтинг самообладания Мартина равен 8-и, а рейтинг рассудка составляет 10. Джошу необходимо выбрать три душевные опоры, и он решает, что Мартин верит в моральный кодекс, высоко ценит человеческую жизнь и любит Чикаго. Первая и третья опоры поддерживают его мотив мести убийце напарника.

Для того чтобы привязать расследование к городской среде, не утратив при этом атмосферы космического ужаса, Хранитель решает

использовать систему факторов самообладания. Джошу необходимо придумать для Мартина два фактора. Он выбирает Джоан — свою секретаршу (бойкую, говорливую девицу, которая втайне влюблена в Мартина) — и лейтенанта полиции Мак-Аллена — своего бывшего напарника (честного копа в продажном городе). Джош решает, что Мартин ушёл из полиции, взяв ответственность за проступок, который мог бросить тень на репутацию Мак-Аллена. Это же объясняет низкий статус героя.





Правила СЫЩИК

*«С их звуками в туманы наших снов
Вторгаются, туманные вдвойне,
Видения и символы извне,
Послания неведомых миров».*

— **«Грибы с Юггота: Портовые свистки»**

После того, как игроки придумают своих персонажей, наступает момент, когда Хранитель должен заманить всех в недра пугающей тайны. Каждый сценарий «Ктулху» начинается с загадки, за которой скрывается кошмарная история. Нечто или некто в ответе за ужасное происшествие, и сыщики должны выяснить, что именно стряслось, кто виноват и как не допустить повторения ситуации. Перед началом игры Хранитель придумывает или берёт из сценария ответы на все вопросы, а во время приключения помогает игрокам рассказать, как проходит расследование. Сценарий Хранителя — ещё не история. История начинается, когда группа игроков вдыхает в него жизнь, описывая действия персонажей. Повествование развивается от сцены к сцене, а вы определяете его темп, находя и интерпретируя улики. Сыщики изучают места преступлений, собирают материальные свидетельства, слушают экспертов и очевидцев — персонажей Хранителя.

Хранитель выстраивает сцены и постепенно раскрывает суть случившегося; сыщики трудятся на местах преступлений, встречаются с разными персонажами и иногда с жуткими тварями.

Первая сцена приключения почти всегда представляет собой загадку, которую потребуется разрешить. Вы можете наткнуться на преступление случайно, услышать о нём по телефону от старого наставника или узнать о необычном происшествии из какого-нибудь иного источника. Дальше

придётся побегать: обойти библиотеки, поговорить с полицией, послушать местные легенды или последить за подозрительными иностранцами, — то есть собрать информацию, проясняющую ситуацию. Такие сведения есть в каждой сцене, и они ведут к новым сценам, мазок за мазком воссоздавая ужасную картину происшествия. Отдельные сцены могут вести к неожиданным сюжетным поворотам, когда выясняется, что первоначальная загадка — лишь вершина айсберга.

Для продвижения в расследовании необходимо собирать улики. Получив достаточно улик, вы увидите, как они связаны между собой, и наконец-то поймёте, что кроется за преступлением: кровавый культ, безумный колдун, необъяснимое природное явление или нечто из космоса. Когда выяснится, где затаилось зло, игроки могут направить в его логово своих сыщиков. Финалом расследования в «Ктулху» обычно становится столкновение с чем-то невыразимо ужасным. Порой во время подобной схватки загадка решается. Здесь начинаются серьёзные испытания и опасные состязания.

Улики

«И впрямь там не нашли похищенного ребёнка, несмотря на рассказы о криках и обнаруженный в прямке красный пояс. Однако остались картины и грубые надписи на шелушащихся стенах множества комнат и примитивная химическая лаборатория на чердаке — всё это убедило детектива, что он напал на след чего-то зловещего».

— **«Ужас в Ред Хуке»**

Правила «Ктулху» основаны на механике СЫЩИК, которая проводит чёткую границу ме-

жду поиском улик и столкновениями с чудовищным злом или попытками от него скрыться. В мистических романах, сериалах вроде «Коломбо», медицинских головоломках а-ля «Доктор Хаус» и полицейских историях в духе «Места преступления» или «Закона и порядка» — во многих детективных сценариях акцент редко делается на непосредственном сборе материалов. Улики, как правило, сразу же попадают к героям. Когда поиск действительно важен, нам могут показать сцену или две о Холмсе, в которой сыщик ползает по ковру с лупой, или картинку с серьёзными специалистами, которые используют люминесцентные трубки и зип-пакеты. На самом деле все интересное начинается, когда зацепки уже найдены.

Итак, приключения «Ктулху» не о сборе, а о толковании улик.

Игрокам нелегко решить загадку сценария, даже когда никто не скрывает от них часть картины преступления. Поэтому СЫЩИК упрощает сбор улик: если вы пришли в нужное место и обладаете необходимой способностью, то получите искомые сведения. Самое сложное — соединить кусочки мозаики вместе.

СБОР улик

Сбор улик — простое дело. Достаточно сделать следующее:

1. *Приведите сыщика туда, где есть нужные сведения.*
2. *Пусть сыщик применит способность, необходимую для обнаружения улики.*
3. *Сообщите об этом действии вашего героя Хранителю.*

Простой поиск

Многие зацепки можно получить, вообще не пользуясь способностями. Если, посмотрев в определённую сторону, обычный человек способен без труда обнаружить улику, то и сыщики находят её автоматически. Вам, читатель, не нужно быть профессиональным детективом, чтобы заметить кровавый отпечаток ступни на ковре в гостиной или приклеенный скотчем к обратной стороне столешницы жёлто-коричневый конверт в местном пабе. Если следовать этой логике, сыщикам не всегда нужны особые способности для поиска улик. Когда игроки говорят, что ищут улики, они занимаются «простым поиском». Для этого им необходимо сузить область изучения до конкретного места или предмета в сцене.

— «Я заглядываю в письменный стол».

— «Есть ли что-то в ванной?»

— «Доктор Маркезан проверяет бутылки на кухне».

С другой стороны, персонажи с подходящими способностями могут отыскать зацепки без такой конкретизации. **Сбор улик** позволяет игроку находить следы, обозначив в сцене поиск без особой детализации.

Пока выполняются эти простые условия, вы не упустите важную информацию. От бросков кубика сбор улик не зависит: если спросили, то обязательно получите ответ.

Вы можете точно указать, чего именно желаете добиться: «Я использую **искусствоведение**, чтобы определить, действительно ли найденный идол принадлежит к позднеминойской эпохе». Или заявить более широкое действие: «Я использую **изустную историю**, чтобы найти городского пьяницу и вытащить из него местные легенды». Второй

вариант хорошо работает, когда вы небезосновательно предполагаете в городе присутствие чего-то странного, но не хотите тратить время на десятки второстепенных персонажей, пытаясь прочесть мысли Хранителя и угадать, кто именно спрятал волшебное зёрнышко сюжета. И не нужно. Если Хранитель запланировал получение сведений от местной сплетницы, а не пьянчуги, достаточно изменить источник информации задним числом, сказав фразу вроде: «Прежде, чем вы успели поговорить со стариком Сайласом, его спугнула назойливая синеволосяя дамочка. К счастью, она готова вылить на соседей ушат грязи, откуда можно почерпнуть их запутанные семейные истории».

При поиске более общей информации вы можете сказать: «осматривая аллею, я использую **сбор улик**» или «применяю знание химии, чтобы изучить метеорит». Когда заявленное игроком действие соответствует описанному в сценарии шагу для получения зацепки, Хранитель тут же предоставляет нужные сведения. В некоторых ситуациях он может сам поинтересоваться, есть ли у вашего сыщика или у любого другого члена команды конкретная способность.

Невзрачный дилетант Уиллоуби Бутройд напал на след группы безумных алхимиков, поклоняющихся Йог-Сототу. Пытаясь обнаружить её бостонский штаб, он обыскивает Бикон-Хилл. Захари, играющий Уиллоуби, говорит: «Я иду по освещённой закатным солнцем улице, высматривая, не блестят ли за окнами алхимические пробирки». Этого достаточно, чтобы перейти к следующей сцене — противостоянию с лидером бостонской группы в его особняке. Хранитель рассказывает: «Ты видишь ярко-фиолетовую вспышку на куполе дома раннегеоргианского периода в конце Веллингтон-Корт».

Заметьте, Захари даже не сказал, какую способность он применил. Чтобы обнаружить улику, он мог воспользоваться имевшимися у Бутройда **архитектурой, химией, оккультизмом** или даже **статусом** (он прогуливался по богатым районам, точно он местный).

Хранитель определяет ключевую улику для каждой сцены. Ключевая — это улика, которая совершенно точно потребуется для перехода к следующей сцене и завершения расследования. Ключевые улики, которые открываются только с помощью эзотерических способностей, лучше не создавать, даже если группа сыщиков

Целевые запасы пунктов

Время от времени Хранитель может давать вам дополнительные пункты, которые используются только в определённых обстоятельствах или для достижения конкретной цели. Эти запасы называются целевыми; обычно они появляются после чтения профессиональных книг, внезапного столкновения с необычным явлением, болезни рассудка или иного стимулирующего события. Например, ваш рейтинг **археологии** равен 2, и вы читаете книгу, которая даёт вам 2 целевых пункта для работы с валузийскими рунами. Теперь у вас есть 4 пункта в запасе **археологии**, но 2 из них можно потратить только на изучение реликвий и артефактов упомянутого королевства змеелюдов.

В некотором роде правила уже работают подобным образом, когда, скажем, разделяют **успокаивание** и **полицейский жаргон**. Однако слишком рьяное разграничение способностей на крохотные области затрудняет создание компетентных сыщиков.

имеет доступ ко всем или почти всем оккультным наукам. Если один герой не заметит зацепку, Хранитель может намекнуть любому другому игроку, персонаж которого обладает подходящими знаниями, что она доступна.

Когда вы познакомитесь с системой СЫЩИК поближе, то сможете без проблем описать использование любых способностей, а Хранитель так же легко снабдит вас всеми уликами.

Траты и преимущества

Некоторые улики позволяют получить особые преимущества путём траты пунктов из запаса соответствующих исследовательских способностей. Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта в зависимости от сложности действия и значимости награды. Обмен пунктов на преимущества называется тратой.

В сценарии может быть указано, что вы получаете преимущество X за трату одного пункта или преимущество Y за трату двух. Вначале Хранитель спрашивает, сколько вы хотите потратить, а затем говорит, чего стоит то или иное преимущество. Поначалу по мере обнаружения подобных улик Хранитель будет сам предлагать вам потратить дополнительные пункты. После этого дело за вами: спрашивайте, можно ли чего-то добиться, отдав конкретной улике больше времени или усилий. Также вы можете предлагать, как улучшить уже полученные результаты; если идея покажется Хранителю убедительной, он наградит вас особым, изначально не предусмотренным в сценарии преимуществом.

Любая полученная таким образом информация придаёт расследованию новый оттенок, однако она не является необходимой для разрешения дела или перехода к новой сцене. Преимущества позволят вам выглядеть героем, блеснуть умом, показать силу. Они добавляют в повествование яркие оттенки, а также помогают быстрее справиться с той или иной проблемой. Кроме этого,

подсказки используются и при проверках общих способностей. Например, можно узнать заранее, что шогготы «любят» электричество, что бензобак вашей машины пуст или что ваш пистолет разряжен.

Преимущества также ускоряют продвижение по сюжету, предоставив улики, которые в противном случае появились бы только в более поздних сценах, а иногда — просто добавляют истории эмоциональную глубину, протягивая ниточки между сюжетом и мотивом, историей или повседневной жизнью сыщика.

Если вы ассоциируете свою игру в «Ктулху» с телесериалами, тогда представьте, что преиму-

Примеры преимуществ

Здесь приведены некоторые особые преимущества, которые можно получить за трату пунктов исследовательских способностей.

Преимущество поможет вам в грядущем состязании с использованием общей способности:

- вы обнаружили, что бензобак пробит до того, как завели машину;
- вы выяснили, что шогготы уязвимы к электричеству, до того, как встретились с одним из них;
- вы заметили, что в заборе вокруг комплекса зданий есть дыра или что охранники уходят с поста в шесть вечера;
- вы увидели на чертежах, что бомба должна лежать горизонтально, иначе она взорвётся;
- **статус** позволил вам обратиться к именитому врачу или психоаналитику.

Преимущество обеспечивает вам благожелательное отношение со стороны второстепенных персонажей:

- вы опознали украденное произведение искусства и вернули его — теперь владелец готов вам помочь;
- вы потратили пункты на обнаружение скрытой комнаты, где спрятан заложник, — он может дать вам зацепки или даже помочь при использовании общих способностей;
- вы использовали статус, чтобы скрыть свои ошибки от общественности или обойти тех, кто преграждает вам дорогу.

Преимущество позволяет воспользоваться опытом из вашего прошлого:

- вы нашли насекомое и вспомнили, как путешествовали по Амазонке: одна такая тварь ползала по вашему колену, и она точно неядовитая;
- вы получили улику, вспомнив лекцию своего наставника.

Потраченные пункты помогают вам избавиться от моральной дилеммы. Если ваш персонаж считает отвратительным действие, которое необходимо совершить для получения ключевой улики, вы можете потратить пункт, чтобы избежать его:

- вы получите ключевую улику, запугав местного жителя, или вы потратите 2 пункта **успокаивания** и узнаете ту же информацию, не испортив с ним отношения;
- маленькая лесть заканчивается ночью разврата, и в итоге вы получаете ключевую улику. Однако, если это противоречит моральным и эстетическим убеждениям сыщика, вы можете использовать **статус** и попасть в дорогой ресторан или на высокосветский приём, где узнаете те же самые сведения.

Трата дополнительных пунктов может ускорить расследование:

- усиленная лестью трата бюрократии поможет завершить анализ фотографий на день раньше или ускорит ремонт машины;
- таинственные проблемы при обработке вашей визы разрешатся после траты пунктов статуса.

Трата пункта может дать вам несколько целевых пунктов:

- с помощью книжных изысканий вы нашли текст, который обеспечил вас целевым запасом пунктов истории Новой Англии.

Трата пунктов прикладных способностей позволит вам сделать что-то выдающееся своими руками. Трата пунктов научных способностей даст вам возможность написать впечатляющую статью или войти в соответствующее общество:

- потратив пункты искусства, вы создаёте скульптуру или картину;
- трата пунктов геологии приводит к тому, что вашу статью о необычных артефактах, найденных в отложениях архейского периода, публикуют в «Записках Лондонского королевского общества».

Значимая трата пунктов может даже привести к обновлению запаса самообладания.

щества дают вашему сыщику возможность ярко показаться на первом плане.

— *Можно ли войти в этот дом ещё как-нибудь?* — спрашивает Захари.

Хранитель знает, что под районом, где сейчас находится сыщик, пролегают использовавшиеся контрабандистами тоннели, куда можно попасть через подвалы близлежащих домов. Эта информация не является обязательной для продвижения по сюжету, — парадная дверь и так приведёт Захари к противнику, — но инициативу игрока можно поддержать.

— *Что ты предпочтёшь потратить: 1 пункт знаний **архитектуры** или 2 пункта **статуса**?* — интересуется Хранитель.

Если Захари выберет **архитектуру**, то Бутройд «удачно припомнит», что видел вход в тоннели в одном из грегорианских домов поблизости. Однако Захари решается на более крупную трату ради большего преимущества и расходует из максимального запаса **статуса**, равного 6, 2 пункта, снизив его до 4-х. Хранитель говорит:

— *В прошлом месяце ты был на званном ужине у молодого Брикмана. Он показал тебе старый контрабандистский лаз и признался, что попытался его исследовать. Брикман сказал, что ему удалось побывать в подпольях всех окрестных домов, построенных до 1750-х. Он живёт в квартале отсюда, и ты уверен, что тебе с радостью поставят выпивку и пустят в тоннель.*

Так Бутройд получает вероятного союзника, контакт или безопасное убежище, а заодно — характерного героя

второго плана; это стоит траты двух пунктов.

Бутройд касается дверного колокольчика Брикмана тростью:

— *Решил навестить и поглядеть, не появился ли у тебя «медок» посланце, — говорит сыщик. — А, кстати, о твоём подвале...*

Хороший Хранитель всегда, вне зависимости от сценария, придумает что-нибудь впечатляющее, чтобы вознаградить за трату пунктов, — это делает игру более яркой и запоминающейся. Готовность игроков тратить пункты на преимущества всегда вдохновляет Хранителя на детальную проработку мира и сюжета и оказывает тонкое психологическое давление, мотивируя сохранить сыщикам жизнь. На странице 109 вы можете найти дополнительное правило для авантюрного стиля игры, позволяющее персонажу восстановить самообладание после траты, которая дала возможность выглядеть впечатляюще или укрепила уверенность в собственных силах. Помните, что в ваших интересах предлагать Хранителю варианты преимуществ.

Если вы хотите совершить трату в ситуации, в которой Хранителю нечего вам предложить, и не можете сочинить сами хоть что-то относящееся к расследованию, пункты, которые вы хотели потратить, остаются при вас.

Неявные улики

«Когда я однажды изучал второстепенные экспонаты, выставленные на стеллажах в дальней комнате музея, моё внимание привлёк странный рисунок на подложенной под камни бумаге».

— *«Зов Ктулху»*

Порой персонажи инстинктивно замечают то, что специально не искали. Это часто случается

в местах, которые сыщики часто посещают и поэтому не исследуют подробно. Герои могут остановиться у потайной двери, заметить каплю крови на мраморном полу в безупречно чистом холле отеля или оказаться рядом с грузовиком, под которым закреплён заряд динамита. Межличностные способности также могут быть использованы для нахождения неявных улик. Классический пример: персонаж обращает внимание на подозрительного типа, который явно нервничает.

Не стоит ожидать, что сыщики захотят применять способности в ситуации, которая кажется неопасной и обыденной. Представьте, что игроки, сверяясь с листом персонажа, подолгу разбирают каждую проходную сцену. Этот путь ведёт к безумию.

Чтобы сыщики могли обнаружить неявные улики, но избежать топтания на месте, Хранитель выясняет, у какого персонажа на текущий момент наивысший запас необходимой способности. Когда Хранитель сомневается, какую именно способность следует использовать для обнаружения зацепки, применяется **сбор улик**.

Если находятся двое или более игроков с одинаковым запасом, улику обнаруживает тот, у кого наивысший рейтинг нужной способности. Если равны и рейтинги, персонажи натыкаются на зацепку одновременно.

Бутройд и его знакомая художница Летиция Вандайвер идут на встречу с остальными сыщиками, чтобы в полночь отправиться в тоннели контрабандистов. По пути Бутройд и Вандайвер проходят мимо художественной галереи, где культ вербует богатых неофитов.

*Хранитель решает, что с помощью **искусствоведения** можно обнаружить следующее: картины, которые видны сквозь окна, написаны недавно, но из-*

Кто что найдёт?

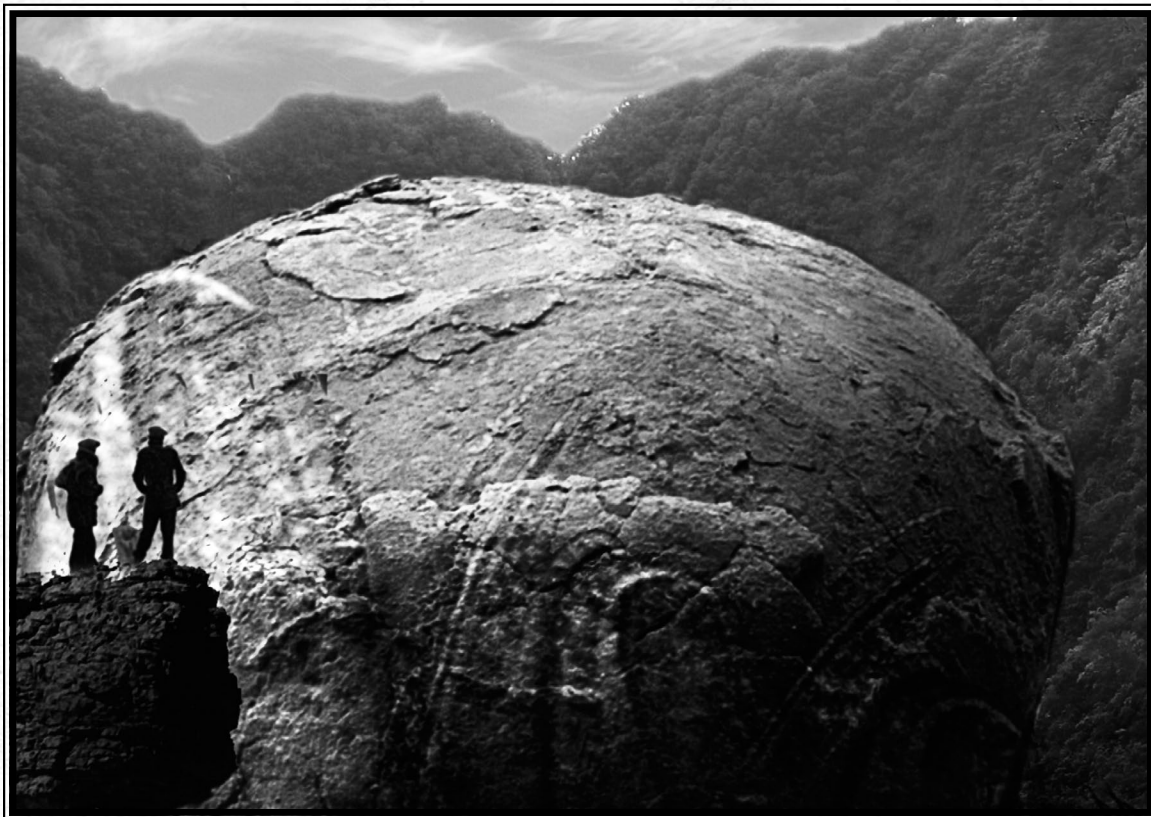
Иногда вы знаете, что зацепку в определённой сцене точно обнаружат, но нужно решить, кому именно из сыщиков улика достанется. Чаще всего она незаметна сразу, но легко находится при поверхностном осмотре места преступления. Кровавый след может оказаться под мебелью. Стол с приклеенным конвертом стоит в дальнем углу закуской. Улика слегка скрыта, и будет странно, если все заметят её одновременно.

Если нужная способность есть у нескольких сыщиков, выберите того, у кого наибольший запас пунктов на текущий момент. Если способности ни у кого нет, или ни одна не подходит к ситуации, спросите себя, кому из игроков сейчас больше всего необходимо сыграть главную роль. Выберите сыщика, который в этой сессии блистал реже других или терпел самые крупные неудачи.

Метод распределения позитивных моментов согласно драматическому наклону можно применять к любым преимуществам: от счастливых случайностей до романтических возможностей.

вестно, что художники, их создавшие, умерли много лет назад. Оба персонажа обладают необходимой способностью; у Бутройда 2 пункта запаса, у Летиции — 3.

— Летиция, — говорит Хранитель, — ты всегда увлекалась Верне и можешь поклясться, что выставленная в галерее картина принадлежит его кисти и написана совсем недавно, но... Верне умер сотню лет назад.



Проверки

Проверки происходят, когда итог действия неясен, и относятся только к общим способностям. В отличие от сбора улики, здесь есть риск неудачи. Провал может повлечь тяжёлые последствия, а победа — дать ощутимые преимущества.

Хранителю следует проводить проверки в драматически напряжённых точках сюжета и только в исключительно сложных ситуациях. В спокой-

ной обстановке применение общих способностей успешно по умолчанию, но трата пунктов позволит получить преимущества — как при использовании исследовательских способностей. Есть два типа проверок: простые и состязания.

Простые проверки

Простые проверки происходят, когда сыщик пытается совершить сложное действие без активного сопротивления со стороны другого человека или существа. Например, проехать по опасной дороге, спрыгнуть в расщелину, прокрасться в здание, подстрелить цель, поставить ловушку или проявить выдержку, оказавшись лицом к лицу с чешуйчатым чудовищем.

Броски кубиков

Все проверки навыков требуют только одного кубика (шестигранника).

Хранитель определяет, насколько это действие окажется трудным, и назначает сложность от 2-х до 8-и, где нижнее значение даёт лишь малый шанс на провал, а высшее — обрисовывает практически невозможный поступок. Игрок бросает один кубик: если результат равен сложности или превышает её, то проверка пройдена успешно. Перед броском игрок должен решить, хочет ли он потратить пункты из запаса соответствующей способности, чтобы потом добавить их к результату. Если он забывает указать, что использует пункты из запаса, результат остаётся неизменным. В мире «Ктулху» подобные траты воплощают особые усилия сыщика — усилия, которые можно приложить лишь несколько раз в течение приключения.

*Мартин хочет забраться на высокую стену кладбища, чтобы посмотреть, не бродят ли за ней упыри. Хранителю нужно, чтобы группа попала туда, и он назначает относительно низкую сложность — 3. У Джоша, играющего Мартина, 8 пунктов в запасе **атлетики**. Он решает победить наверняка и тратит половину из них на попытку. На кубике*

Дополнительное правило: «Вы всегда преуспеваете»

Мы никогда не слышали, чтобы по этому пункту возникали жалобы, кроме как в теории. Описанное ниже правило наиболее соответствует базовым принципам СЫЩИК, но может подойти не всем. Когда преодоление общего препятствия критически важно, успех не зависит от результата, но провал при проверке влечёт негативные последствия. Например, перебравшись через забор, персонаж упал и получил ранение.

выпадает 5; дополнительные 4 пункта из пула увеличивают финальный результат до 9-и. Продемонстрировав потрясающую грацию акробата, Мартин взбирается на стену.

❖ Классический поход к игре «Ктулху» по умолчанию суров и пагубен для тела и духа. Сыщиков регулярно отвлекают, они не могут полагаться на свои чувства, и при проваленной проверке потраченные пункты усугубляют последствия. Чтобы по-настоящему передать лавкрафтианский дух повествования, Хранитель в классическом стиле не называет сложность.

🌀 В авантюрном подходе к игре «Ктулху» сыщики — закалённые искатели приключений, осознающие свой предел и инстинктивно оценивающие вставшие на пути препятствия. В такой игре Хранитель может открыто объявить сложность, особенно в случае обычных препятствий вроде стен, уличной шпаны и сторожевых псов. Тем не менее, сложность при применении **бдительности** (см. стр. 56) не открывается никогда.

Трата пунктов даёт сыщику больше шансов преуспеть в деле. Если вы потерпели неудачу, то момент упущен, и вы не можете предпринять действие снова, пока не подкрепите его чем-либо, повышающим вероятность успеха. На каждую следующую проверку вы должны потратить больше пунктов, чем на предыдущую. Если у вас не хватает для этого пунктов, вы не можете продолжать попытки.

*Мартин, запертый с другими сыщиками на тонущем корабле, пытался починить насос, но провалил проверку **механики** и потерпел неудачу. Джош потратил на эту попытку 2 пункта из запаса способности Мартина. Хранитель решает дать ему ещё одну попытку до того, как корабль опрокинется.*

*Герой должен потратить как минимум 3 пункта **механики**, и, к счастью, у него осталось ещё 4. Сложность починки 5; Джош получает на кубике 6, добавляет 3 пункта, что в итоге даёт 9. Насос начинает работать как раз вовремя, чтобы корабль не успел затонуть.*

Помощь КОМАНДЕ

Когда группа сыщиков координирует действия, чтобы совместно решить задачу, один из героев становится лидером, а остальные получают преимущество от его действий. Лидер делает проверку способности, тратя собственные пункты, как обычно. Остальные персонажи тратят по одному пункту из соответствующих запасов. Эти пункты не добавляются к итогу броска. Сложность увеличивается на 2 за каждого участника, который не может оплатить своё участие в попытке вне зависимости от отсутствия способности вообще или недостатка пунктов в запасе.

*Бутройд, Мартин, Летиция и профессор Суинберн пытаются проникнуть в офис галереи, которую Бутройд и Летиция обнаружили раньше. Сыщики хотят выяснить, что за «Верне» видела Летиция. У Мартина **скрытность** 8, он становится лидером. У Бутройда — 4, у профессора — 2 пункта в соответствующей способности, а у Летиции вообще нет этого навыка. Бутройд и профессор тратят по пункту каждый; их запасы становятся 3 и 1. Поскольку Летиции нечего потратить, сложность проникновения повышается с 4-х до 6-и. Если бы сыщики решили не брать девушку с собой, им было бы легче, но художница именно она. Мартин тратит 3 пункта на попытку, однако на кубике выпадает 1. Без Летиции всё прошло бы успешно. Соответственно, девушка задевает вазу, которая падает*

Сложность и темп истории

Поскольку в «Ктулху» история продвигается за счёт обнаружения сыщиками ключевых улик, Хранитель должен позаботиться о том, чтобы персонажи могли легко преодолеть все проверки и состязания в важных для развития сюжета сценах. Назначайте относительно невысокую сложность 4 в важных переломных точках. Высокую сложность приберегите для препятствий, за которыми таятся интересные, но не критичные для повествования преимущества.

Например, когда героям надо прокрасться мимо охранников-нацистов на гамбургский склад, где произойдёт последнее противостояние, назначьте относительно низкую сложность, не более 4-х. Если вам кажется, что сыщикам непросто это сделать без проблем, добавьте какую-нибудь оправдывающую лёгкий успех деталь. Скажем, штурмовик, наблюдавший за этой частью порта, пал жертвой глубоководного, которого неудачно призвали некроманты СС, и был обнаружен с разорванным горлом.

Этой ситуации можно избежать и другим образом: не допускайте того, чтобы продолжение игры зависело от одного состязания (кроме тех случаев, которые касаются повреждений тела или разума), и добавьте менее приятные возможности: не получилось перебраться через забор — прокрадитесь через канализацию.

и разбивается с оглушительным звоном, оставив явный след присутствия сыщиков в виде множества осколков.

Однако бывают случаи, когда совместные действия просто нелогичны. Вести машину может только кто-то один, а два персонажа с **предусмотрительностью** помешают друг другу, если будут копаться вдвоём в одной сумке.

СОТРУДНИЧЕСТВО

Когда два сыщика работают вместе для достижения цели, они решают, кто из них главный, а кто — помогает. Лидер может потратить любое количество пунктов из запаса, чтобы добавить их к броску кубика. Помощник тоже — все потраченные им пункты, кроме одного, так же добавляются к броску.

Мартин и Летиция пытаются починить заржавленный автомобиль, чтобы сбежать со свалки Южного района прежде, чем преследователи догонят их и убьют. У Мартина осталось 4 пункта в запасе механики. У Летиции — 3. Сыщики решают, что за починку отвечает Мартин, а Летиция ему помогает. Оба игрока тратят пункты на эту попытку. Мартин добавляет 3 пункта к броску, Летиция тоже тратит 3 пункта, но добавляет к результату только 2. Игрок Мартина получает на кубике 2; итоговый результат — 7. Результат превосходит сложность 6, что позволяет обоим персонажам устремиться на автомобиле вниз по аллее в безопасное место как раз в тот

Исследовательские состязания

Иногда кажется, что некоторые ситуации лучше всего обыгрываются через состязания исследовательских способностей: состязание в **торговле** на базаре при покупке зачарованного кинжала за три минуты до полного затмения, состязание в **статусе** на аукционе редких книг или состязание в **проницательности** при игре в шахматы или покер и тому подобные. Из менее банальных примеров можно упомянуть состязание в **архитектуре**, победа в котором позволила бы сбежать из разумного дома с призраками, или состязание в **естествознании**, победа в котором позволила бы решить загадку Живого лабиринта Шаб-Ниггурат.

Заманчивые идеи? Однако так можно исказить всю суть исследовательских способностей, которые должны срабатывать всегда. Подобные состязания стоит вводить лишь тогда, когда они занимают центральное место в сюжете и дают напряжение, равносильное накалу схватки.

Так что если сцена создана только для придания атмосферы или нахождения улики, не утруждайтесь состязаниями: просто дайте сыщику применить способность и победить, и всё будет хорошо. Когда же состязание нужно в качестве ключевого момента, то запас необходимой способности у противника не должен превышать запас сыщика больше, чем на 1 пункт (и это у очень опасных и сильных оппонентов). Постарайтесь сделать так, чтобы поражение в подобном состязании не мешало продвижению по сюжету, хоть и имело негативные последствия: например, герои не впечатлили влиятельного второстепенного персонажа, и тот предупредил врагов; теперь сыщикам придётся идти дальше опасным путём.

момент, когда пули Томпсона начинают разносить остовы машин позади.

Состязания и погони

«Не такое уж и обычное дело — внезапно выпустить из револьвера все шесть патронов, когда хватило бы и одного, но в жизни Герберта Уэста очень многое было необычным».

— «Герберт Уэст — реаниматор»

Состязания происходят, когда два участника событий (обычно сыщик и ведомый Хранителем второстепенный персонаж) активно противостоят друг другу. Хотя состязания могут подразумевать различные физические испытания, в жанре ужасов чаще всего случается погоня: сыщики удирают от тварей, жаждущих отрывать беглецам конечность за конечностью.

В состязании все участники действуют по очереди. Первый, кто проваливает проверку необ-

ходимой способности, проигрывает. Хранитель решает, кто действует вначале. Во время погони первым ходит тот, кто покидает сцену. Если действовать приходится одновременно, начинает тот, у кого самый низкий рейтинг соответствующей способности. При равенстве второстепенные персонажи ходят раньше сыщиков; если у сыщиков параметры одинаковы, первый тот, кто пришёл на нынешнюю сессию последним.

Первый участник делает проверку нужной способности. При провале он проигрывает. При успехе кубик переходит второму участнику. Так продолжается, пока один из них не проиграет; побеждает тот, кто останется.

Стандартная сложность проверок — 4.

Мартин удирает по тёмным улицам Аркхема от вооружённого кинжалом представителя культа кровожадного

Болтун — находка для шпиона

Иногда второстепенные персонажи хотят вытянуть информацию из сыщиков. Это не то, чтобы в духе игр-с-расследованием или лавкрафтианских историй, но в популярной литературе 1930-х, включая авантюрные и детективные романы, такие сцены встречались часто.

Вне формального контекста сыщикам следует позволить применять **проницательность** или другие способности, чтобы заметить, как кто-то мимоходом расспрашивает героев, изучает их язык тела и так далее. Если сыщики заметили что-либо подобное, пусть игроки решают сами, что рассказать. Дополнительные траты пунктов могут превратить слова персонажей в подходящую ложь или полуправду — в зависимости от того, что больше соответствует ситуации.

Когда персонажа спрашивают прямо, или он находится на допросе, то на первый план выступают межличностные способности. На научной конференции сыщики могут использовать **успокаивание** или **археологию**, чтобы избежать уточнений, касающихся таинственных руин, в участке — **полицейский жаргон** избавит от ненужного внимания, а **юриспруденция** позволит уйти от допроса.

Если долгое противостояние неизбежно, например, сыщиков допрашивают в подвалах гестапо, это уже не состязание, а элемент сюжета. В такой ситуации двигайте историю дальше, а не наслаждайтесь беспомощностью персонажей: вполне возможно, что в тюрьму вломятся спасатели и вытащат пленника раньше, чем тот выболтает всё, что ему известно о змеелюдах.

божества. Запас **атлетики** у Мартина 6 (будучи крепким парнем, он вложил-ся в **атлетику**, а не в **бегство**), у догоняющего — 7. Сыщик покидает сцену и по правилам ходит первым. Сложность 4. Игрок решает потратить 1 пункт и бросает кубик. Выпадает 4, и Мартину удаётся пробежать по Рыбной аллее мимо порта.

Представитель культа тоже тратит 1 пункт, Хранитель получает на кубике 3. Безумец перепрыгивает через гнилой деревянный забор и, пуская пену изо рта и размахивая кинжалом, продолжает преследовать Мартина.

Снизив запас **атлетики** до 4-х, Мартин тратит ещё 1 пункт, но на кубике выпадает 2. Результата 3 недостаточно, чтобы сбежать, и сыщик оказывается в ловушке на пирсе: его путь отрезан маслянистыми водами Мискатоника. Его оппонент приближается, и теперь Мартину ничего не остаётся, кроме как, защищая свою жизнь, принять бой.

Когда у одного из персонажей явно больше шансов на успех, Хранитель может назначить со-
стязавшимся разную сложность для проверок. Обладаящий форой участник получает сложность пониже, а тот, кто действует на пределе своих возможностей, — более высокую. В спорной ситуации Хранитель назначает меньшую сложность тому, у кого преимущество.

Мартин бежит по затопленной дождем канализации; здесь ему трудно соперничать с преследователем — глубоководным. Учитывая обстоятельства, действия Мартина имеют сложность 4, а его преследователя — 3.

Бой без способностей

Персонаж, не вложивший пункты в стрельбу, не получает аллергию на огнестрельное оружие. Самый последний неженка и эстет способен поднять револьвер и разрядить барабан в направлении врага. Точно так же персонаж, не имеющий навыка **фехтования**, не пройдёт мимо пожарного топора на стене, когда следом несутся упыри. А воспитанная и приличная дама попытается пнуть или укусить нападающих, даже если не владеет **дракой**.

Однако такие персонажи пользуются оружием неуверенно и неэффективно. Применение оружия или просто драка без нужной способности влечёт штрафы:

- —2 к урону, хотя для некоторых маньяков, которые способны всегда причинить значимый вред даже импровизированным оружием, Хранитель может убрать этот модификатор;
- вы должны объявлять о своём действии в начале каждого раунда и не можете передумать даже, если изменилась тактическая ситуация;
- в бою вы всегда ходите последним;
- если вы стреляете, то 1 при проверке способности означает, что вы попали в себя или в союзника. Это определяется либо броском кубика, либо выбором Хранителя. В такой ситуации к урону применяется модификатор —2.

На протяжении состязания Хранитель и игроки должны сотрудничать, чтобы красочно описать результат и обрисовать действия всех участвующих сторон. Благодаря этому игра не сводится к простой арифметике, и вымышленный мир оживает.

Дубинки

Дубинки (как обычные, так и со свинцом внутри), кастеты, зажатые в кулаке четвертаки или шиллинги и аналогичные орудия самозащиты наносят урона меньше на 1, а не на 2, как обычная атака кулаком. При этом используется **драка**, а не **фехтование**. В состязании **драки** против **драки** обладатель дубинки ходит последним.

Бой

Бои — несколько более сложные состязания, вовлекающие следующие способности:

- **драка** против **драки**, **драка** против **фехтования** или **фехтование** против **фехтования**, когда персонажи находятся в непосредственной близости друг от друга;
- **стрельба** против **стрельбы**, когда персонажи находятся далеко и пытаются поразить друга друга.

Бой начинается агрессор и делает ход против соперника. Когда неясно, кто нападает, а кто защищается, участники сравнивают запасы используемых способностей. Персонаж с большим запасом выбирает, когда он будет ходить (в отличие от обычного состязания в бою тот, кто ходит первым нередко получает преимущество).

Состязание происходит между двумя способностями. Когда участники удачно проходят проверку **драки**, **стрельбы** или **фехтования**, они получают возможность ранить противника.

Защита: у каждого сыщика есть **защита**, равная 3-м (стандартное значение) или 4-м (если **атлетика** сыщика 8 или больше). Чтобы ранить сыщика, противник должен получить значение, равное **защите** или превосходящее её. У второстепенных персонажей **защита** мо-

жет быть ниже, но у стражей культов, агентов гестапо и других опасных врагов она такая же, как у сыщиков.

Защита чудовищ может быть 4 или выше и не зависит от рейтинга их **атлетики**. **Защита** крупных существ обычно на 1 пункт ниже, чем у созданий размером с человека, таким образом этот показатель отображает не только живучесть создания, но и сложность попадания по нему.

- В авантюрном подходе безликая массовка из нацистских солдат или гаитянских вудуистов имеет **защиту** 2 или 3. Чудовища из Мифов, однако, пользуются своими стандартными показателями, даже если наступают ордами.

Нанесение урона: когда результат броска равен **защите** противника или превышает её, вы можете нанести урон. Чтобы сделать это, бросьте кубик и модифицируйте результат согласно таблице летальности оружия:

Тип оружия	Модификатор урона
Удар кулаком или ногой	−2
Малое импровизированное оружие, обычная или полицейская дубинка, кнут, нож	−1
Крупное импровизированное оружие, мачете, тяжёлая дубина, кочерга, лёгкое огнестрельное оружие	0
Меч, тяжёлое огнестрельное оружие	+1

Кроме этого, сверхъестественные существа часто имеют пугающе высокие модификаторы урона.

При выстреле в упор из огнестрельного оружия добавьте к результату 2. Выстрел в упор из дробовика автоматически приравнивается к выстрелу из тяжёлого оружия. Выстрел в упор или с близкой дистанции из двуствольного дробовика разом из обоих стволов добавит к урону ещё 1 за каждый ствол. Таким образом, если у вас двуствольный дробовик двадцатого калибра (лёг-

кое оружие с модификатором +0), и вы стреляете в противника из обоих стволов в упор, модификатор будет +4. Как и в случае с дробовиком двенадцатого калибра, который уже считается тяжёлым оружием с модификатором +1. Детальная таблица огнестрельного оружия приведена на стр. 129.

Результат броска кубика вычитается из запаса **здоровья** оппонента. Когда запас **здоровья**

Кошмарно реалистичное и смертоносное огнестрельное оружие

Вы удивитесь, а может, и нет, когда узнаете, сколько игроков, тестиовавших правила, жаловалось, что их персонажа нельзя убить одной пулей. Даже умелый специалист может промахнуться: существует реальный отчёт о перестрелке в полицейской машине с участием трёх человек и тридцатью выпущенными пулями — и никто серьёзно не пострадал. А каждый коп может рассказать «о парне, который как заговорённый». Кроме этого, существует мнение, что, пока **здоровье** персонажа не опустилось ниже нуля, значение пунктов такая же абстракция, как все остальные запасы способностей. Однако и с этой поправкой готовы признать — мы виновны: наши перестрелки сделаны так, чтобы в них можно было выжить.

В конце концов, в среднем пистолет тридцать восьмого калибра наносит за выстрел лишь 4 пункта урона, то есть чтобы ранить цель со **здоровьем** 6, потребуется два попадания. Если эти два попадания — в упор (наносят по 6 пунктов урона каждый), то они с немалой вероятностью серьёзно ранят штурмовика (со **здоровьем** 6) и заставят его сделать проверку потери сознания. Однако, чтобы его добить, потребуются два максимально усиленных (6 как результат каждого броска) выстрела в упор, итого — 18 пунктов.

Если вы хотите сделать урон от огнестрельного оружия более реалистичным, а смерть от единственной пули — вероятной, проще всего поступить следующим образом: договоритесь, что все ранения, несённые огнестрельным оружием людям, являются серьёзными. Синяки и рубленые раны всё ещё можно «сбросить», однако любая пуля, срезавшая **здоровье** сыщика до нуля или ниже, наносит 6 дополнительных пунктов урона, а выстрел в упор, когда **здоровье** персонажа равно 3-м или ниже, может мгновенно убить. Когда запас **здоровья** выше 9-и, выстрел способен заставить героя потерять сознание, что в некоторых обстоятельствах не менее скверно.

Монстры и в особенности чудовища из Мифов не получают от пуль дополнительный урон, если только Хранитель не решит иначе.

Как заставить погибнуть второстепенного персонажа? Просто дайте ему 0 или меньше пунктов **здоровья**, отразив таким образом не столько крепость его **здоровья**, сколько сюжетную важность героя. Например, второстепенный персонаж, с которым общаются сыщики, может внезапно рухнуть от единственной пули прямо перед тем, как выдать важные сведения.

участника снижается до критически низкого значения, персонаж выбывает из боя, потеряв сознание или получив серьёзные раны. Любой противник, уже вовлечённый в сражение, может нанести выбывшему дополнительный урон.

МАССОВОЕ СРАЖЕНИЕ

Когда сходятся две группы или когда группа нападает на одного противника, бой становится более хаотичным и принцип «агрессора и защищающегося» остаётся в стороне. Хранитель определяет порядок действий участников согласно текущему запасу тех способностей, которые персонажи собираются задействовать, вступив в сражение, например: **драки, стрельбы** или **фехтования**. При равенстве запасов первыми действуют те участники, у кого рейтинг указанных способностей выше. Если равен и рейтинг, то сыщики ходят до оппонентов, а среди сыщиков первыми — те, кто раньше пришёл на игру.

Время, за которое участники совершают одно действие, называется раундом. Раунды следуют друг за другом. Для ускорения процесса игры порядок ходов всегда остаётся таким, каким был в начале боя, даже если изменились запасы пунктов способностей. Каждый персонаж может атаковать любого противника в зоне действия своего оружия. Некоторые сверхъестественные существа способны действовать в течение раунда дважды или чаще; атаки идут по очереди и могут быть разделены между врагами или направлены против одного оппонента в пределах досягаемости.

Если после начала боя участник хочет совершить какое-либо действие, кроме **драки, стрельбы** или **фехтования**: убежать, запрыгнуть на возвышение, метнуть гранату, — то он автоматически ходит последним, так как подставляет врагу незащитную спину, нащупывает чеку, теряет уверенность в себе и тому подобное.

Чудовища могут использовать своё действие, чтобы нанести дополнительный урон упавшему

или беспомощному персонажу, а не атаковать активных противников. Они автоматически наносят урон каждое действие. Только самые безумные и озверевшие враги ведут себя подобным образом.

Персонажи, которые присоединяются к уже начавшемуся бою, действуют после всех остальных. Если в одном и том же раунде присоединяется больше двух участников, очерёдность их ходов определяется по правилам, которые приведены выше.

Бой продолжается, пока одна из сторон не капитулирует или не бежит или пока все участники не потеряют возможность продолжать схватку.

Физические ранения и смерть

В отличие от большинства способностей, запас **здоровья** может опуститься ниже ноля. Когда так происходит, вам нужно сделать проверку потери сознания. Сложность равна модулю текущего запаса **здоровья**. Чтобы остаться в сознании, вы можете напрячься, добровольно потратив выбранное вами количество пунктов из запаса **здоровья**, но запас не должен опуститься при этом ниже — 11. Добавьте 1 к результату броска за каждый потраченный пункт. Обратите внимание, что сложность равна запасу до уменьшения.

*Отец Мика оказался в здании, которое ошибочно посчитал монастырём, и теперь за ним гонятся жрецы И'голонака. Один из преследователей наносит священнику удар моргеништерном, и запас **здоровья** сыщика падает до —2. Герой очень хочет сбежать, значит, ему необходимо остаться в сознании, иначе его заставят принять участие в мерзких и полных похоти*

ритуалах. Значение **здоровья** сыщика по модулю равно 2-м, так что это и есть сложность проверки потери сознания. Священник решает потратить ещё 2 пункта **здоровья** и кидается к дверям, изысканно изукрашенным непристойными сценами. На кубике выпадает 6, а с дополнительными пунктами получается 8. Отцу Мике удаётся сбежать, но теперь его запас **здоровья** равен -4 .

Если ваш запас здоровья варьируется от 0 до -5 : вы заработали несколько порезов и синяков и ранены, однако не получили никаких серьёзных травм. Боль будет отвлекать, не позволять тратить пункты исследовательских способностей и повысит на 1 сложность всех проверок и состязаний (включая **защиту** противников в бою).

Первая помощь: персонаж с навыком **первой помощи** может улучшить ваше состояние, потратив пункты из запаса способности. За каждый потраченный пункт вы, если только не оказываете **первую помощь** сами себе, восстанавливаете 2 пункта **здоровья**. Когда вы лечитесь сами, то получаете лишь 1 пункт.

Персонаж, который оказывает **первую помощь**, должен располагать временем и иметь хоть какие-то условия для того, чтобы позаботиться о ваших ранах. Прибегнув к этой способности, вы можете восполнить запас своего **здоровья** только до того же уровня, которым обладали на начало сцены, приведшей к потере пунктов. Например, если вас подстрелили и ударили кулаком в одной сцене, то вы можете вылечить и то, и другое. Если же вы словили пулю, затем сбежали и ввязались в новый бой, где вас ударили кулаком, то вылечить можно только последнюю потерю пунктов **здоровья**.

Прибегнув к **первой помощи**, нельзя восстановить более одной трети от максимального запаса **здоровья**. Восстановление оставшихся пунктов должно происходить по правилам восстановления **здоровья**, см. стр. 111. Соблюдение этих условий делает сыщиков более уязвимыми.

Если запас вашего здоровья находится между -6 и -11 : вы серьёзно ранены и должны сделать проверку потери сознания. Вне зависимости от результата, вы не можете больше сражаться в этом бою. Пока вам не окажут **первую помощь**, вы будете терять по одному пункту из запаса **здоровья** каждые полчаса.

Первая помощь и серьёзные ранения: состояние серьёзно раненного героя может стабилизировать персонаж с навыком **первой помощи**, потратив из запаса 2 пункта. Однако этот герой не может в такой ситуации восстанавливать раненному пункты **здоровья**.

Серьёзно раненному сыщику даже после того, как ему оказали **первую помощь**, придётся несколько дней провести в больнице или под присмотром врача. Количество дней вынужденного бездействия — это модуль минимального запаса **здоровья** в сцене, в которой сыщик был ранен. То есть, если персонажу понизили **здоровье** до -8 , то он отправляется лечиться на восемь дней. В день выписки запас **здоровья** героя восстанавливается до половины максимального значения, а полностью — только на следующий день.

Если запас здоровья упал до -12 : вы мертвы. Пора достать запасной лист персонажа.

Броня

Броня может снизить урон от определённых типов оружия. Если на вас броня, способная противостоять применённому против вас оружию, то вы сперва вычитаете из нанесённого вам урона её прочность, а из запаса **здоровья** вычитается остаток.

В 1930-х, по сути, нет личной брони, помимо шлемов, оставшихся с Первой мировой. «Оловянная шляпа» снижает урон от пуль и режущего или рубящего оружия на 2 пункта и на 1 пункт от дубин и тупых предметов. Однако шлем эффективен лишь при атаках в голову.

С разрешения Хранителя куртки из толстой кожи, енотовых шкур или другая крепкая одежда

может уменьшить на 1 урон от малого импровизированного оружия, ножей, дубин и кулаков.

*Безумная женщина пытается заколоть Мартина ножницами. Определяя урон, Хранитель получает на кубике 3 и вычитает 1 за малое импровизированное оружие. Теперь урон равен 2-м. Кожаный плащ Мартина снижает повреждения ещё на 1, и запас **здоровья** сыщика падает с 6-и до 5-и.*

Хорошей бронёй нередко обладают сверхъестественные существа за счёт крепкой костистой шкуры или чудовищной физиологии, которая



Пуленепробиваемая одежда

Признаем, тут вы нас подловили. Гангстеры Чикаго и Нью-Йорка в 1930-е и впрямь носили тяжёлые «пуленепробиваемые жилеты» из нескольких слоёв толстой и подбитой хлопком ткани, холстины или грубой джинсы. С переменным успехом туда вшивали заклёпки и металлические диски. Подобные жилеты могли остановить пулю 32-го или с большого расстояния 38-го калибра — именно поэтому некоторые американские агентства по поддержанию порядка примерно с 1934-м году взяли на вооружение патрон магнум-357.

Эти приёмы известны в основном в криминальной среде и среди блюстителей закона, поэтому персонажи не из Америки, без **уличного чутья** или не из соответствующих кругов общества не могут получить доступ к такой экипировке. Тем не менее, появление подобных предметов отнюдь не смехотворно, особенно если для игры выбран авантюрный стиль, и события происходят в изобилующих гангстерами Чикаго или Нью-Йорке.

«Гангстерский жилет» снизит на 2 пункта урон от пули или дубины, но его ношение уменьшает на 1 запас **атлетики**, и он не особо эффективен против колющих и режущих атак.

Правда, стоит сказать, что прогулка в гангстерском снаряжении по улицам может обернуться арестом по подозрению в мелком преступлении — такое случалось до принятия правила Миранды. Это не очень удобно для большинства сыщиков, периодически занимающихся деятельностью, к которой не стоит привлекать внимание полиции.

Если Хранитель беспокоится, что сыщики могут не выйти из перестрелки живыми, он может установить правило, что направленные в сторону сыщиков выстрелы, особенно сделанные безликой массовой, наносят на 1 пункт меньше урона. Однако лучшее решение — вообще не выводить на первые роли противников с огнестрельным оружием, но такой вариант всё-таки возвращает игру к классическому стилю.



выдерживает куда более серьёзные испытания, чем привычные нам организмы. Многие существа из Мифов не присутствуют полностью в физической вселенной, поэтому обычное оружие на них не действует.

Укрытие

Во время перестрелки участники могут занимать укрытия, прятаться за стенами, мебелью и другими предметами и высовываться лишь на пару секунд, чтобы выстрелить в цель. Правила «Ктулху» выделяют три вида укрытий:

без укрытия: ничто не загораживает вас от стрелков, и ваша защита снижается на 1;

частичное укрытие: классическая для перестрелки ситуация, когда вы защищены примерно наполовину; в таком положении защита не меняется. Защита не меняется, когда вы прячетесь за каким-нибудь ненадёжным

укрытием: кустами, гипсовой стеной или прогнившими балками в хижине каннибалов;

полное укрытие: барьер полностью защищает вас от вражеского огня, кроме тех моментов, когда вы показываетесь, чтобы выстрелить; защита повышается на 1.

Скорострельность

Хотя при классическом подходе к игре сыщики редко сталкиваются с полностью автоматическим оружием, 30-е — это эра пулемётов Томпсона, «Шмайсеров» и прочих прекрасных комнатоочистительных штук. Использование автоматического оружия добавляет 2 дополнительных пункта к запасу **стрельбы**, если у вас в способности есть хотя бы единица рейтинга. Если Хранитель настолько добр, что позволил вам «томмиган» с магазином на 50 или 100 патронов

Потеря здоровья у второстепенных персонажей

При классическом подходе к повествованию сыщики не отличаются от всех остальных персонажей, и все люди в игре теряют **здоровье** по одной и той же схеме.

При авантюрном подходе к игре сыщики выделяются из толпы. Участники массовки, когда их **здоровье** падает ниже 0, просто умирают. Или драматично умирают. Или умирают жутким образом. Это ускоряет течение боёв, так что иногда даже предпочитающие классический подход Хранители пользуются этим правилом в сражениях против жрецов тёмных богов и им подобных. Однако для некоторых второстепенных персонажей, если это необходимо по сюжету, Хранитель может использовать те же правила, что и для сыщиков.

вместо стандартных 20-и или 30-и, то прибавьте к запасу 3 пункта. Растратив все патроны и, следовательно, связанные с этим дополнительные пункты, стрелок должен потратить раунд на перезарядку или продолжить использовать оружие, но уже как дубину. Перезарядка не обновляет «автоматический» запас, который на самом деле отражает страх и трепет тех, против кого направлен свинцовый дождь. Как показала Первая мировая война, враги привыкают ко всему.

Если при стрельбе из автомата очередью на кубике выпадает 1 — даже при суммарном успехе, — оружие заклинивает, и вы не можете продолжать участие в бою, пока не пройдёте проверку **механики** со сложностью 4 (скорее всего, под обстрелом). В один и тот же раунд нельзя чинить и атаковать.

☉ Стреляя очередью, можно попробовать зацепить несколько целей в одном раунде. Все они должны находиться на расстоянии выстрела в упор или вблизи (см. ниже). Для каждой цели необхо-

Несмертельный урон

Игроки всегда могут объявить, что пользуются навыком **драки**, чтобы нанести нелетальный урон: удушающие захваты, заламывание рук, удары в корпус и другие приёмы. Такие атаки никогда не опускают **здоровье** цели ниже -11, но при успехе влекут проверку потери сознания. Добрый Хранитель может позволить несмертельный урон для незаточенного холодного оружия.

Нож или, что хуже, пистолет в бою демонстрирует готовность убивать. Не существует нелетальных атак из огнестрельного оружия. Если игроки не хотят, чтобы их сыщики убивали, пусть не используют против врагов-людей смертельное оружие.

димо выполнить проверку **стрельбы**. За каждую новую цель **защита** оппонентов вырастает на 1. Например, если вы стреляете по трём противникам, их защита возрастает на 2. Стрелять в одну и ту же цель дважды за раунд нельзя.

Правила «Ктулху» не делают особого различия между помповым и автоматическим механизмами, скользящим затвором, револьверами и другими видами огнестрельного оружия.

Запас патронов

☛ Использование огнестрельного оружия не поощряется при классическом подходе к игре. Хранитель может поддерживать сюжетное напряжение, отмечая расход патронов («осталось три пули, а упырей — шесть»), или при результате 1, когда бросок кубика связан с огнестрельным оружием (даже, если это не результат проверки), сказать, что барабан пуст («боёк ударил по пустой камере») и револьвер нужно перезарядить. Помимо этого, в такой ситуации единица обозначает автоматический промах, — в конце концов, антиквары редко ходят в тир.

☉ При авантюрном подходе к игре сыщики перезаряжают оружие, лишь когда это требуется для усиления драматизма или «выстрелили из обоих стволов» (см. детали о дробовиках на стр. 126). Во всех остальных случаях считается, что персонажи успели заполнить барабан револьвера или вогнать обоймы в автоматическое оружие между выстрелами.

Когда перезарядка важна, Хранитель может потребовать пройти проверку **стрельбы** со сложностью 3. Потерпевшие неудачу персонажи не стреляют в текущем раунде.

Отделившись от своих товарищей, раненый Мартин заползает в руины ламаистского монастыря, чтобы отсидеться. К несчастью для сыщика, там обитает племя деградировав-

*ших чо-чо. Хранитель решает сгустить краски и сообщает, что в верном кольце сорок пятого калибра осталось только четыре патрона и в кармане лежит последняя обойма. Когда чо-чо набросятся на сыщика, тому придётся сделать проверку **стрельбы**, чтобы удачно перезарядить револьвер.*

Дистанция

Игры в жанре ужасов не должны вращаться вокруг тактических карт и подсчёта шагов или клеток. Это игры об адреналине, порохе, брызгах крови. В «Ктулху» всего четыре типа дистанций.

В упор: вы лицом к лицу (или лицом к затылку) с врагом на расстоянии вытянутой руки. Любые потасовки и борьба происходят именно на этом расстоянии. На такой дистанции огнестрельное оружие наносит 2 дополнительных пункта урона, а дробовики считаются тяжёлым оружием с базовым модификатором +1.

Вблизи: вы в той же комнате, что и противник, или на расстоянии не больше десяти ярдов. Сражение на мечах или поединок карате может случиться и на такой дистанции. Это предельное расстояние для броска чего-либо в цель, если предмет не сделан специально для метания (скажем, граната или дротик).

Неподалёку: вы отчётливо видите противника, например, на другом конце склада или на противоположной стороне улицы в пределах тридцати-сорока ярдов. На этой дистанции все дробовики считаются лёгким оружием и не наносят дополнительный урон, даже если стрелок разряжает оба ствола. Если вы не пользуетесь авантюрным правилом со стр. 46, то такая дистанция — предельная для стрельбы или броска предмета в нужном герою направлении (например, палка динамита) или в цель (например, бейсбольный мяч).

Вдали: оппонент не дальше ста ярдов от вас. В противников, которые находятся ещё даль-

Один ствол на двоих

Если вы оказались лицом к лицу с противником, который держит в руке оружие и уже готов стрелять, он может разрядить в вас всю обойму или целый барабан прежде, чем вы остановите оппонента или от него скроетесь. Такая ситуация происходит, если враг держит вас на мушке, а вы кидаетесь к нему без прикрытия с расстояния более пяти футов. Здесь сложность попадания по вашему персонажу равна 1 (автоматический успех) или 2, если сыщик двигается или его **атлетика** 8 или выше. Стрелок делает проверку урона, после чего результат утраивается. Да, утраивается. Да, именно поэтому невооружённые люди редко кидаются на обладателей пистолетов.

Когда у оппонента есть оружие, но он не готов стрелять, вы можете попробовать наброситься и отобрать его. Если враг уже держит пистолет в руке, но не знает о вашем присутствии, вы вправе попытаться выполнить описанный выше манёвр, но с одобрения Хранителя. Между противниками происходит состязание в **драке**, результат которого определяет, кто завладеет пистолетом и выстрелит. Победитель делает проверку урона с модификатором отвоёванного оружия, включая +2 за выстрел в упор. Когда оружие у противника не подготовлено, а вы бросаетесь на оппонента, тоже начинается драка, в которой враг может использовать своё оружие как тяжёлую дубину.

ше, невозможно уверенно прицелиться, и они не участвуют в сражениях. Это предельная дистанция для стрельбы из винтовки, если вы пользуетесь дополнительным правилом авантюрного подхода к игре со стр. 46.

Взрывчатка и взрывы

Жизнь неустрашимого сыщика была бы очень коротка, не имея он возможности закладывать динамит в заброшенные здания, кидать гранаты Миллса в канализацию и так далее. Установка взрывного устройства или мины-ловушки требует использования **взрывотехники**; если жертва при срабатывании заряда оказывается рядом, то взрыв автоматически считается по ди-

станции в упор. Если целями являются сыщики, позвольте им пройти проверку **бдительности** со сложностью 4 или выше (в зависимости от мастерства подрывника) или разрешите попробовать отпрыгнуть на дистанцию вблизи или оттолкнуть более медлительных коллег.

Бросок гранаты — это проверка **атлетики**, сложность которой зависит от расстояния: 2 — для дистанции в упор, 3 — для броска на дистанции вблизи, 5, если цель неподалёку. Если вы пытаетесь забросить гранату в конкретное место, — скажем, во впускной клапан нацистской подлодки, — сложность возрастает на 1 при броске в упор или вблизи и на 2 на дистанции неподалёку.

Таблица взрывных устройств

Вид взрыва	В упор	Вблизи	Неподалёку	Далеко
Коктейль Молотова*	+1	0	X	X
Самодельная бомба	+2	+1	-1	X
Палка динамита	+3	+2	-2	X
Связка динамита	+7	+4	-1	X
Винтовочная или ручная граната	+3	+1	-2	X
Наземная мина	+8	+3	-1	X
Цистерна пропана (или в авантюрном стиле взрывающаяся машина)*	+4	+2	0	-2
Рудничный газ, угольная пыль или мельничная мука	+6	+4	+1	-1
Газопровод*	+9	+5	0	X
Снаряд из миномёта, ракета*	+6	+3	0	X
Артиллерийский залп, бомбоудар*	+17	+8	+1	-2

Любая сложность повышается на 1 при использовании несбалансированной для метания взрывчатки вроде коктейлей Молотова (строго говоря, в этот период это скорее «бутылочные бомбы Франко») или динамита — как палок, так и связок.

Возродившиеся в Первую мировую войну винтовочные гранаты — это военное оснащение, которое недоступно сыщикам-штатским. Применение винтовочной гранаты требует проверки **стрельбы**. Выстрел из миномёта, артиллерийской пушки или чего-либо подобного требует проверки **механики**.

Приведённая слева таблица отражает наносимый взрывчаткой дополнительный урон в зависимости от местоположения относительно эпицентра взрыва (X указывает на отсутствие урона). Взрывчатка или тип взрыва, помеченные звёздочкой (*), могут вызвать пожар. Если применяющий или устанавливающий устройство сыщик имеет способность **взрывотехники**, он может сказать, что использует зажигательный заряд, и указать, распространяется ли огонь и как. Природные или подстроженные взрывы вызывают пожар, когда Хранитель считает это драматичным. То есть почти всегда.

Другие опасности

Большая часть опасностей окружающей среды рассматривается в «Ктулху» чаще в контексте повествования, а не биологических терминов.

Кислота: кислота (обычно субстанцию выделяет чудовище, но и сыщик всегда может бросить бутылку с химикатом) наносит постоянный урон каждый раунд, пока её не удалят или не нейтрализуют, применяя знания **химии** или **медицины** (на курсах первой помощи, кстати, не учат справляться с кислотными ожогами). После первого контакта жертвы с этим химическим веществом бросьте кубик и полученное значение урона используйте в каждом раунде. Слабые кислоты имеют модификатор -2 и медленно разъедают одежду или, если наносят меньше одного пункта урона, важные вещи. У сильных кислот модификатор 0 , у очень сильных, вроде серной кислоты или ядов чудовищ — $+1$. По решению Хранителя кислота вместо того, чтобы наносить урон, может просто ослепить сыщика, который окажется не в состоянии что-либо делать, в том числе участвовать в бою, пока его не вылечат.

Повреждение транспорта

Когда сыщик ведёт машину под обстрелом, то, чтобы избежать повреждений колёс, мотора или бензобака, игрок может тратить по 1 пункту **вождения** за раунд (или реже, если Хранитель считает, что автомобиль не является главной целью для стреляющих); окна и матерчатый верх разлетятся на кусочки в любом случае. Хранитель также может обрисовать урон, когда угроза минует: «Похоже, одна из пуль пробила бензобак, и топливо закончится минут через десять». Уворачиваясь от пуль, сыщик не может применять другие способности.

Если кто-то целится в колёса, бензобак или мотор едущей вражеской машины, то её **защита** возрастает на 2. Колесо может считаться пробитым при любом нанесённом уроне. У бензобаков против пуль броня 2, у моторов — 4. Для стрельбы по водителю или пассажирам используются обычные правила укрытия со стр. 87. Движущийся автомобиль, в бензобак которого попали, взрывается только при авантюрном подходе, во всех остальных случаях за машиной просто остаётся след огнеопасного горючего.

Экстремальная температура: бывает трудно двигаться ловко или думать ясно во время жестокой жары или страшного холода. Оказавшись в подобных экстремальных условиях (скажем, без тёплой одежды на плато Лэнг) без должной подготовки, сыщики считаются ранеными.

Утопление и удушье: когда сыщик знает заранее, что ему придётся окунуться в воду или оказаться в месте, где атмосфера не подходит для жизни, он может задержать дыхание. Задержав дыхание под водой, герой каждый раунд проводит проверку **атлетики**, чтобы не захлебнуться. Эта проверка осуществляется в дополнение ко всем другим, которые совершает персонаж, например, когда он отчаянно вырывается из щупалец чудовища. Сложность таких проверок начинается с 3-х и увеличивается на 1 с каждым раундом. При неудаче в лёгкие сыщика попадает вода, и он начинает тонуть. Захлёбывающиеся сыщики теряют 1d6+1 пунктов **здоровья** за раунд, которые можно восстановить, если жертву вытащат на сушу и откачают.

Падение: если сыщик упал со стены, скалы или ещё откуда-нибудь, он получает урон, равный сложности преодоления преграды. Если внизу шипы, бетон или острые скалы, к урону прибавляется 2. Однако мы рекомендуем Хранителям избегать ситуаций, когда неудачный результат проверки **атлетики** равносителен мгновенной смерти, само собой, для сыщиков, — второстепенные персонажи могут падать со склонов гор и в бездонные пропасти в любых количествах.

Огонь: факел является импровизированным оружием, которое наносит урон с модификатором -1. Упав в костёр, сыщик получает повреждения с модификатором 0. Если

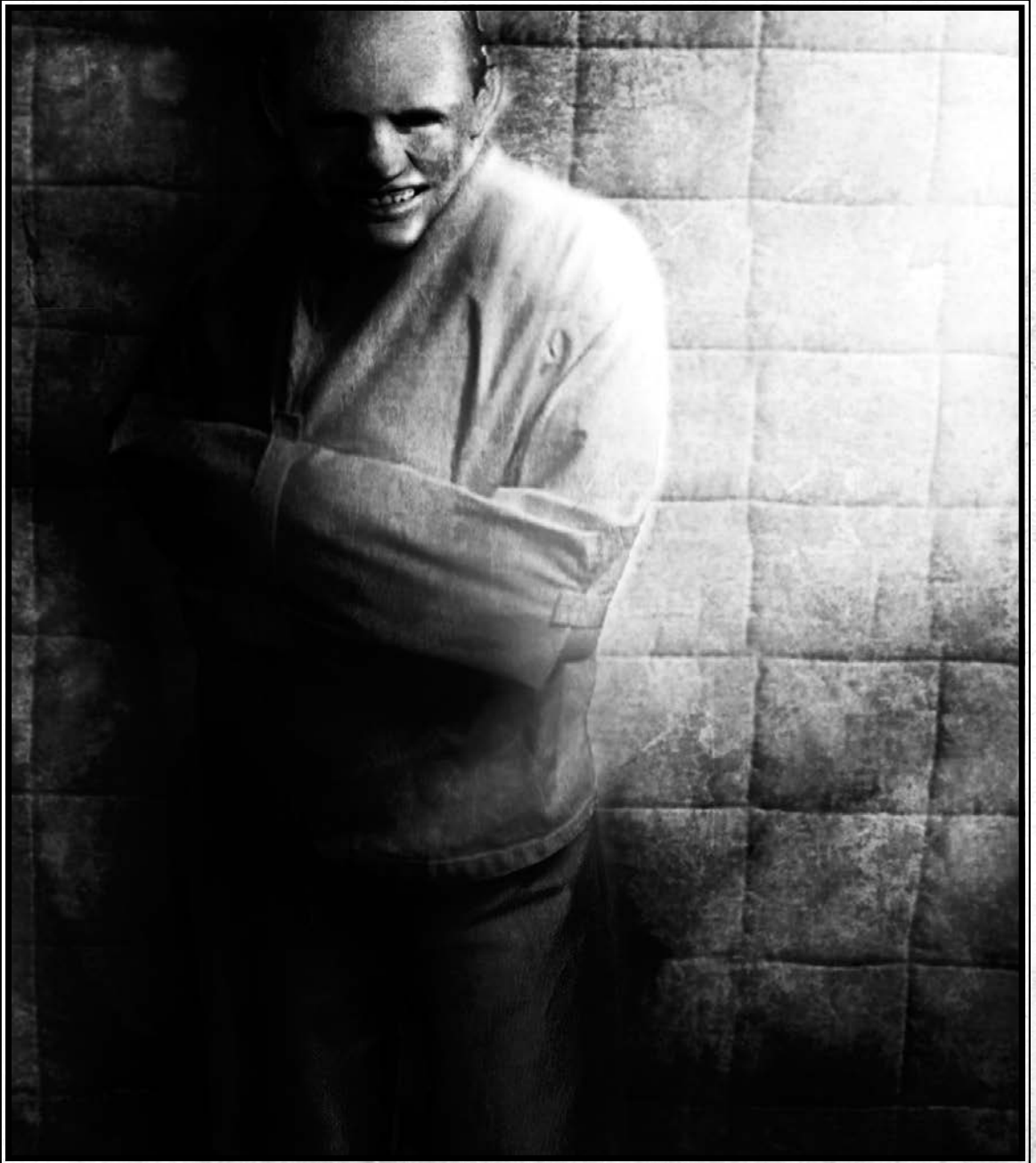
персонаж бежит через горящую комнату, то модификатор равен +1. Если сыщик охвачен пламенем, то он получает урон с модификатором 0 каждый раунд, пока не сожжёт или не потушит огонь как-нибудь иначе. В такой ситуации персонаж может, используя **атлетику**, начать кататься по земле или сразу прыгнуть в водоём. Внимание, остерегайтесь Глубоководных!

Помните, что в горящем здании сыщики так же могут задохнуться от дыма. В этом случае используются правила по утоплению и удушью.

Яд: существование широкого спектра ядов открывает для Хранителя невероятное количество возможностей, которых слишком много, чтобы перечислить здесь все. Хранитель должен решить, когда отравы начнёт действовать, каковы её симптомы и смертельна ли она. Симптомы обычно выражаются в ранениях или штрафах к проверкам **здоровья**, однако паралич, конвульсии и рвота тоже не являются редкостью. Во время повествования с ядами рекомендуется поступать так же, как с падениями в бездонные ямы: мгновенная смерть от укуса редкой южноафриканской мухи зарезервирована за второстепенными персонажами. Сыщики же должны сопротивляться и пытаться спастись, тратя пункты **медицины** или **фармацевтики**. Отсюда следует исключить случаи, когда яд имеет сюжетное значение и априори смертелен, — как, например, яд Йига. Базовое противодействие отравлению, если организм можно очистить, оказывается посредством **первой помощи**. При авантюрном подходе к игре яд можно высосать из раны: то есть излечить не только **первой помощью**, но и **естествознанием** (в случае с укусом змеи, например).

Ктулху

Самообладание, рассудок и безумие



Самообладание, рассудок и безумие

Как можно увидеть из списка характеристик, **самообладание** и **рассудок** представляют собой два разных, хотя и родственных качества. **Самообладанием** называется умственная и эмоциональная способность сыщика выдерживать какие-либо травмы: естественные, сверхъестественные или исходящие от человека. В целом под этой способностью следует понимать запас эмоционального и психического здоровья сыщика. Вполне вероятно, что в ходе каждого приключения запас **самообладания** будет стремительно сокращаться, однако у персонажа всегда остаётся возможность восстанавливать его между сценами, не говоря уже об определённых шансах на полное возвращение всех потерянных пунктов. Таким образом, **самообладание** представляет собой психическое здоровье героя на каждом отдельном этапе сценария.

Рассудок отражает уверенность персонажа во всех естественных аспектах этого мира, способность бояться их или основывать на них свои взгляды, вне зависимости от того, идёт ли речь от науке, семье, религии, красоте природы, человеческом достоинстве или даже «простой» безнравственности. Тем не менее, жестокая истина заключается в том, что хотя высокий рейтинг **рассудка** заставляет героя верить в удобные для него

иллюзии вместо реальной картины мира, эта ложь необходима ему для того, чтобы оставаться нормальным здравомыслящим человеком. По мере потери **рассудка** персонаж начинает превращаться в бездушный инструмент или просто игрушку Великих Древних. В ходе игры **рассудок** почти неизбежно будет подтачиваться, утрачивая пункт за пунктом на протяжении множества приключений. Скорее всего, в ходе каждого отдельного приключения вы будете терять всего по 1-му или 2 пункта из запаса **рассудка**, — само собой, если судьба не столкнёт вас с Великим Древним, не лишит душевной опоры или не сделает свидетелем откровения. С другой стороны, персонаж вполне может не потерять ни одного пункта! К несчастью для сыщиков, **рассудок** восстанавливается в замедленном темпе. Если вы используете классический подход к игре, утраченные пункты и вовсе не возвращаются в запас. Проще говоря, **рассудок** представляет собой шкалу, отражающую близость героя к полному осознанию мрачной и беспросветной реальности космического ужаса.

К запасу **самообладания** легче всего относиться как невидимому барьеру, отделяющему персонажа от нервного срыва. В этом случае запас **рассудка** может рассматриваться как блаженное неведение, позволяющее герою игнорировать жуткие истины Мифов до определённого момента.

Первый бой Хранителя

СЫЩИК разработан для быстрых и яростных боёв. Однако всё зависит от соотношения способностей обеих сторон и от того, как участники будут тратить пункты. Например, одна группа игроков, тестирувавших правила, сочла бой затянутым, а другая — слишком летальным. Во время первой игры мы советуем провести по крайней мере один бой, в котором, вне зависимости от победителя, персонажи не погибнут. Хорошие примеры: драка в пабе, нападение диких зверей или дуэль фехтовальщиков. Таким образом Хранитель получит ясное представление о том, какие для второстепенных персонажей установит показатели **здоровья**, брони, **защиты** и урона, как лучше тратить пункты и как подготовиться к грядущим сражениям, где всё будет по-честному.

Потеря самообладания

Даже не связанные с мистикой события могут негативно повлиять на психику сыщиков. Любое столкновение с насилием влечёт за собой риск травматического невроза (см. стр. 106). Изоляция или постоянный стресс (не говоря о встрече с настоящими монстрами или обнаружении зловещих истин о Мифах) могут привести к нервному срыву или неизлечимому сумасшествию.

Когда персонаж становится жертвой воздействия, которое может подорвать его здравомыслие, игрок проходит проверку **самообладания** со сложностью 4. Как и в случае с любыми другими проверками общих способностей, он может прибавить к результату броска пункты из запаса. Разумеется, игроку не имеет смысла вкладывать в бросок больше пунктов, чем он рискует потерять в случае провала. Если какое-либо действие, — например, сотворение заклинания — требует от персонажа вложить больше пунктов **самообладания**, чем он имеет, он может добровольно потратить их и тем самым понизить запас **самообладания** до отрицательного значения. Тем не менее, даже в этом случае персонаж не имеет права уменьшать запас **самообладания** ниже — 11.

При провале герой утрачивает определённое число пунктов из запаса **самообладания** — в дополнение к тем, которые могли быть потрачены на саму проверку. Размер потери зависит от ситуации.

Шок от прямого столкновения с Мифами качественно отличается от обычных психических травм. Такое событие всегда добавляет к сложности проверки по меньшей мере +1. Большинство представителей Мифов повышают сложность куда заметнее (даже в сравнении с другими сверхъестественными созданиями). Воздействие чудовищ на проверки **самообладания** приведено в их описании.

Хранители обладают правом самостоятельного назначать потери **самообладания** в резуль-

тате различных событий, опираясь на приведённые здесь примеры как на простые ориентиры. Некоторые существа, способные вселять трепет в сердца людей одним своим видом, — в особенности представители Мифов — понижают запас **самообладания** напрямую, хотя объём подобных потерь может различаться в зависимости от того, увидел ли персонаж монстра издалека, вблизи или буквально рядом с собой.

Когда проверка **самообладания** упоминается в тексте готового приключения, она описывается по формуле «проверка **самообладания** с риском потери 4-х пунктов» (в этом примере сыщик рискует потерять сразу 4 пункта **самообладания** в случае провала проверки).

Моё везение всегда начинается с «не»

Если игрок выбирает мотив **невезение** или **зов крови**, всякий раз, когда Хранитель обрушивает на него дополнительные бедствия (он становится первой жертвой глубоководных, роняет фонарь, читает жуткую надпись, касается оголённых проводов и т. д.), игрок получает компенсацию в виде пунктов **самообладания**, как если бы он намеренно вынудил персонажа следовать мотиву. С внутриигровой точки зрения вы можете объяснить это тем, что сыщик настолько привык к ненависти вселенной по отношению к себе, что подобные случаи его скорее успокаивают. Тем не менее, этот эффект носит сугубо игромеханический характер. Поскольку, в отличие от других мотивов, **не-везение** не предполагает каких-либо возможностей для сопротивления, ни о каком понижении самообладания здесь не может идти и речи.

Зачем две способности?

Система СЫЩИК прекрасно управлялась со всеми вопросами, касающимися разума, благодаря **самообладанию**. Однако в «Ктулху» представлена новая система **рассудка**, отражающая как близость протагониста к постижению Мифов, так и его психическое здоровье. Зачем разделять эти два понятия?

В значительной степени эта мера была принята для достоверного воссоздания персонажей и историй Лавкрафта в рамках этой игры. **Рассудок** позволяет в точности отразить душевное состояние персонажей вроде Фрэнсиса Терстона из «Зова Ктулху» (оказавшегося на грани безумия после прочтения нескольких газетных вырезок и дневников) или профессора Натаниэля Писли из рассказа «За гранью времён» (обезумевшего после того, как он выяснил, что его ночные кошмары в действительности представляют собой реальные воспоминания, и увидел заметки с собственным почерком в древнем йитианском городе Пнакоте). Также эта модель помогает отразить поведение персонажей (вроде Роберта Блейка из «Обитающего во тьме» или рассказчика «Дагона»), сошедших с ума из-за столкновения с тварями из Мифов.

Тем не менее, в творчестве Лавкрафта встречаются люди вроде доктора Армитаж из «Ужаса Данвича», который, по крайней мере, дважды прочёл «Некрономикон» и обладает ужасающе широкими познаниями в области **мифологии Ктулху**, но внешне остаётся спокойным и респектабельным человеком, который не утрачивает выдержки даже при столкновении с порождениями Йог-Сотота. Такой персонаж обладает высоким **самообладанием**, даже если его **рассудок** (то есть способность верить в удобную ложь, предоставляемую современной наукой и религией) до опасного низок. Где-то посередине между упомянутыми образами находится молодой Дэнфорт из «Хребтов безумия», психика которого надламывается после нападения шоггота и у которого появляется болезненный страх перед подземельями. И всё же он способен взять себя в руки, чтобы выбраться на самолёте из Антарктики. Полностью Дэнфорт «ломается», только прочитав весь «Некрономикон», познав ужасную истину и взглянув на Кадат в последний раз. Дайер, повествующий о Хребтах безумия, тоже видел шоггота (пусть он и не различил деталей его ужасающего обличья) и знаком с некоторыми аспектами Мифов. Тем не менее, ему хватает **самообладания**, чтобы сохранять свою учёную степень. Дайер верит, что знание о городе старцев столь же опасно, сколь и обитающие в нём шогготы.

Примеры из творчества Г. Ф. Лавкрафта можно приводить до бесконечности, однако здесь важно подчеркнуть лишь то обстоятельство, что мы решили провести черту между **рассудком** и **самообладанием**. Хотя знание о Мифах может представлять угрозу для умственного здоровья смертного, он начинает сходить с ума только после того, как человек принимает «складывать воедино мозаику запретного знания», то есть, согласно игромеханике, после того, как вы используете способность **мифология Ктулху**. И всё же, если на сыщика кинется толпа глубоководных или он воочию увидит, как поднимается из глубин чудовищный Ктулху, все защитные барьеры его сознания рухнут, поскольку несчастный будет не в силах рационализировать происходящее.

В ходе игры проверки самообладания выглядят следующим образом:

На данном этапе сценария Мартин располагает 8-ю пунктами **самообладания**. Проникнув на мрачный склад где-то на окраинах Танжера, он неожиданно замечает, как из песка вырывается сероватая фигура. Поднявшись над землёй, она начинает двигаться в сторону гор. Этим созданием оказывается джинн, порождённый магией смертных, и хотя джинн не входит в число созданий из Мифов, столкновение с ним способно подорвать **самообладание** Мартина. Джош, выступающий в роли этого сыщика, должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. Если бы вместо джинна Мартин столкнулся с обитателем песков, игроку пришлось бы иметь дело со сложностью 5. Поскольку Джош убеждён, что мимолётный взгляд на это создание считается лишь незначительным контактом со сверхъестественной силой, он решает подстраховаться вложением всего 1-го пункта. Бросок даёт ему результат 1, и хотя вложенный пункт повышает итог до 2-х, для успеха ему не хватает ещё 2-х пунктов. Потерпев неудачу, Мартин утрачивает 3 пункта **самообладания**. Поскольку он вложил в эту проверку 1 пункт, то потеря ещё 3-х пунктов снижает его запас **самообладания** на 4.

В каждой конкретной ситуации персонаж может утратить определённое количество пунктов **самообладания**. Хранитель обязан проследить, чтобы игрок не превысил это ограничение.

Одним облачным днём Мартин вместе со своим другом Дэниелем посещает Се-

верное кладбище в поисках сведений о человеке, который в определённых кругах считается бессмертным чернокнижником. Неожиданно из могилы вырывается небольшая стая крысотварей, которые набрасываются на незваных гостей. Хотя одного вида этих чудовищ достаточно, чтобы вызвать у персонажей шок, Хранитель решает повисить напряжение в сцене и объявляет проверку **самообладания**. Мартин проваливает проверку и теряет 5 пунктов **самообладания**, поскольку его атаковало сверхъестественное создание. Если бы Мартин понял, что это за твари на самом деле, он потерял бы 6 пунктов. Герой откры-

Скучное, но обязательное замечание

В игре психические заболевания рассматриваются так же, как в произведениях Лавкрафта и творчестве его последователей (включая некоторые игры). Не стоит соотносить игровые психические расстройства с настоящей психологией и психотерапией, даже если говорить о действительно существовавших и по большей части устаревших представлениях о человеческой психологии 1920-х и 1930-х годов. Мы ни в коем случае не хотим проявить какое-либо неуважение к людям, страдающим психическими заболеваниями в реальной жизни. Мы понимаем, что с точки зрения людей, которых этот вопрос волнует, ужасы и то, как в этом жанре принято обрисовывать сумасшествие, является безответственным, неприятным и удручающим

Таблица потерь самообладания

Инцидент	Потеря самообладания
Вы видите свежий труп; вы становитесь свидетелем убийства.	1
На вас нападает человек с явным намерением причинить боль.	2
Вы попадаете в автомобильную (или другую транспортную) аварию достаточно серьёзного характера, чтобы возникла опасность травмы.	2
Вы испытываете сильное ощущение вроде мощного дежа-вю, провалов в памяти или галлюцинаций, и всё это не кажется вам естественным.	2
Вы становитесь свидетелем пыток.	2
На вас нападает человек с явным намерением убить.	3
Вы убиваете кого-либо в бою.	3
Вы становитесь свидетелем особо изощрённого убийства или чудовищного несчастного случая.	3
Вы видите сверхъестественное существо на значительном расстоянии.	3
Вы становитесь свидетелем явно неестественного, но необязательно опасного знамения или магического воздействия: стену покрывают чудовищные насекомые, перед вами появляется говорящая кошка, окно истекает кровью.	3
Вы видите сотни трупов; становитесь свидетелем большой битвы.	4
Вы видите вблизи сверхъестественное создание.	4
Вы проводите неделю в полной изоляции от людей.	4
Вы узнаете о жестоком убийстве друга, любимого или фактора самообладания.	4
Вы находите труп друга, любимого или фактора самообладания.	5
На вас нападает сверхъестественное существо, друг, любимый или фактор самообладания.	5
Вы становитесь свидетелем убийства, которое было совершенно каким-то сверхъестественным или, казалось бы, невозможным образом.	5
Вы видите или переживаете явно неестественное и угрожающее знамение или магическое воздействие: например, ваше сердце сжимает холодная рука или у вас изо рта вылетает рой пчёл.	5
Вы хладнокровно убиваете или пытаете кого-нибудь.	5
Вы становитесь свидетелем убийства друга, любимого или фактора самообладания.	6
Вас пытаются в течение часа или дольше.	6
Вы узнаете, что совершили акт каннибализма.	6
Вами завладевает какая-то внешняя сила, и вы осознаёте происходящее, пока она управляет вашим телом.	7
Вы говорите с человеком, который, по вашим сведениям, давно мёртв.	7
На вас нападает одно исполинское сверхъестественное существо или орда сверхъестественных существ меньшего размера.	7

вает по чудовищам огонь из своего верного кольца 45-го калибра. Это позволяет ему отогнать тварей от себя, однако они разрывают Дэниеля на части у него на глазах, прогрызая череп и высасывая из него мозг, словно яичный желток. Джош, выступающий в роли Мартина, проваливает вторую проверку **самообладания** с риском потери 8-ми пунктов (он стал свидетелем жестокого убийства друга), однако, поскольку он уже потерял 5 пунктов, провал забирает у него только 3 пункта, что в сумме составляет 8 — наибольший объём потерь, который Хранитель назначил для этой чудовищной сцены.

Опыт и самообладание

Сложность проверки **самообладания** зависит также от отношения самого сыщика к травмирующему событию. Герои, уже привыкшие к тем или иным опасностям, проходят соответствующие проверки со сложностью 3, в то время как персонажи, особенно подверженные стрессу в определённых условиях, сталкиваются со сложностью 5. Так, если сыщик долгое время обучался исцелению ран, вид обезображенных трупов потребует от него лишь смягчённого варианта проверки. Солдаты обладают повышенной устойчивостью к стрессу при ожесточённых боях и даже гибели товарищей. Тем не менее, при столкновении с настоящими монстрами ни один персонаж не должен получать этого послабления.

☞ По-настоящему стойкие сыщики могут привыкнуть к определённым видам мистических существ наподобие зомби или даже к низшим представителям Мифов вроде упырей или глубоководных. Если сыщик сталкивается с определённым видом чудовищ несколько раз и успешно проходит череду проверок **самообладания**, точное количество которых равно их сложности, при последующих столкновениях с этими существами сложность проверок **самообладания** понизится на 1. Тем не менее, даже в сюжетах, использующих авантурный подход к игре, столкновение с представителями Мифов никогда не проходит со сложностью ниже 2-х.

*Корриган Две Пушки ранее уже встречался с глубоководными, которые, будучи существами из Мифов, создают условия для проверок **самообладания** со сложностью 5. После успешного прохождения пятой проверки при встрече с этими монстрами Корриган начинает привыкать к их жуткому виду. Все дальнейшие проверки **самообладания** при встрече с омерзительными земноводными будут требовать сложности 4. Если сыщик успешно пройдёт ещё четыре проверки **самообладания** при последующих встречах с глубоководными, их появление начнёт требовать проверки со сложностью всего лишь 3.*

Инцидент

Вы становитесь свидетелем изощрённого убийства друга, любимого или фактора самообладания либо просто осознаёте, что не можете помешать их гибели.

Вы убиваете друга, любимого или фактор самообладания.

Потеря самообладания

8

8

Мотивы и самообладание

Если бы игроки сами стали героями произведений Лавкрафта, преисполненной ужаса истории не случались бы. Никто из них не стал бы спускаться в тёмные подземелья, читать заклинания из заплесневелых томов, складывать по частям записки умершего дяди или изучать неевклидову геометрию в Мискатоникском университете.

Для того чтобы отойти от железобетонной практичности игроков, управляющих персонажами, «Ктулху» предлагает использовать систему мотивов. Именно мотивы наделяют сыщиков теми непреодолимыми желаниями, которые всегда побуждали героев готических романов — и некоторых реальных людей — совершать от-

чаянные поступки, сопряжённые с опасностью.

Задача Хранителя состоит в том, чтобы время от времени объявлять, что мотив вынуждает героя действовать необдуманно или безрассудно. Если вы не уверены, что способны красиво описать поведение вашего персонажа в предложенной сцене, Хранитель может подсказать, что нужно сделать, чтобы сыщик последовал своему импульсу. Вы не обязаны повиноваться Хранителю в каждой из таких ситуаций. Если вы хотите сохранить полный контроль над своим героем, ничто не мешает вам объявить, что он напрягает всю свою волю, чтобы удержать себя в руках.

Однако у этого есть цена.

Описание потери самообладания

Хотя потеря **самообладания** не проявляется на игромеханическом уровне до тех пор, пока ваш запас не понизится до отрицательного, многие игроки с удовольствием изображают шок и потрясение после ужасающего столкновения со сверхъестественным. Ниже приведены некоторые рекомендации по описанию таких событий в игре.

Потеря 1-2 пунктов: вы начинаете вздрагивать или заикаться. Вероятно, ваш голос становится выше, или, может быть, вы начинаете твердить, что у вас «всё под контролем».

Потеря 3-4 пунктов: вы останавливаетесь, чтобы отдышаться. Вы часто моргаете и, вполне вероятно, даже потеете. При разговоре вы начинаете увлекаться собственными словами. Вы делаете то, что вас успокаивает: поглаживаете спуск дробовика, напеваете песенку из родного Мискатоникского университета или совершаете другие действия в том же роде. Это вам помогает.

Потеря 5-6 пунктов: это уже серьёзно. Вы чувствуете себя странно. Например, вас охватывает столь сильное ощущение дежавю, что вы «отключаетесь» и пропускаете пару секунд. Нет, это нефатально, вы всё ещё нормальный человек. Нет, в разговоре вы можете даже подбодрить своих товарищей! Наверное, они чувствуют себя не так хорошо, как вы. Если у вас ранее было психическое нарушение вроде фобии или травматического невроза (см. стр. 106), вы становитесь предельно чувствительны ко всему, что способно спровоцировать приступ.

Потеря 7-8 пунктов: и вы ещё не в шоке? Вы практически наверняка испытали мощный всплеск адреналина, вы ничего не различаете на периферии зрения, а руки и ноги стремительно холодеют. Вы можете выболтать что-нибудь сокровенное («Я всегда любила тебя, Том») или просто начать выкрикивать бессвязные угрозы. Межличностные способности, если и работают, то лишь потому, что окружающие будут опасаться ваших последующих действий.

Время от времени Хранитель будет использовать мотив вашего персонажа в качестве полноценного сюжетного элемента, вынуждая сыщика с головой погружаться в текущее приключение. Это называется жёсткой мотивацией. В случае сопротивления жёсткой мотивации вы утрачиваете либо 4 пункта **самообладания**, либо треть всего запаса этой способности, в зависимости от того, что выше. С другой стороны, иногда случается так, что ситуация, не имеющая прямого отношения к сюжету, отлично сочетается с мо-

тивом сыщика и предлагает ему возможность совершить что-нибудь безрассудное. Такое использование мотива называется мягкой мотивацией. Для сопротивления этой тяге персонаж должен потратить 2 пункта **самообладания**. Хранитель имеет право использовать жёсткую мотивацию даже тогда, когда в сценарии приключения эпизодов с возможностью такой мотивации не упоминается. В конце концов, в импровизационных играх порой вовсе нет никакого заранее подготовленного сценария.

Расшатанные нервы

«Рассудок покинул меня — и, забыв всё, кроме животного страха, я лишь рвался и карабкался вверх, сквозь обломки, словно и не было никакой бездны».

— «За гранью времён»

Как и **здоровье** сыщика, его **самообладание** может опуститься до значений ниже 0.

Если ваше самообладание понижается до значений между 0 и –5, вы испытываете шок. Вам всё ещё по силам заниматься расследованием, однако у вас будут серьёзные трудности с концентрацией. Вы не можете расходовать пункты из запасов исследовательских способностей. Сложность применения любых общих способностей повышается на 1.

Если ваше самообладание понижается до значений между –6 и –11, вы страдаете от потрясения. По решению Хранителя у вас появляется то или иное психическое расстройство, которое остаётся даже после восстановления запаса **самообладания** до нормального уровня (см. подробности на стр. 77). Кроме того, вы страдаете от эффектов шока. Список тех редких действий, которые вы ещё можете совершать в этом состоянии, ограничен паническим бегством или безрассудным стремлением нападать на всё, что вы воспринимаете как опасность. Кроме того, вы в праве целиком погрузиться в красочное бездействие, начав бессвязно бормотать, перечислять названия станций метро, стоять без малейших движений и т. д. Ваш рейтинг самообладания однократно понижается на 1, когда его запас пересекает границу –6 в сторону безумия. Восстановить рейтинг можно только покупкой за пункты опыта.

Падение самообладания до –12 или ниже приводит к неизлечимому безумию. Вы в праве совершить последний и совершенно безумный поступок: это может быть героическое самопожертвование или что-нибудь самоубийственно-разрушительное. Равным образом, вы в праве просто навсегда превратиться в овощ. Даже если вы переживёте вечное путешествие по берегам сумасшествия, вас отправят в тихую и уютную больницу, где вас смогут навещать друзья и родные, а электрошок выжжет и отправит в невиданные дали всё, что осталось в глубинах вашего разума. Пора создавать нового сыщика.



Откровение

В любой истории Г. Ф. Лавкрафта (как и в любом драматическом произведении) присутствует ключевой момент, когда ничем неприкрытая правда является миру, и всё идёт кувырком. Аристотель называл такой момент «ἀναγνώρισις» (др. гр. анагноризис, узнавание). Мы же сделаем отсылку к Реймонду Чандлеру и скажем, что это «откровение».

При авантюрном подходе к игре откровением становится всего лишь разгадка тайны или возможность увидеть наконец монстра при полном освещении (или сквозь прицел винтовки). При классическом подходе к игре откровением служит момент, когда главный герой собирает разрозненные сведения о Мифах в общую картину и расплачивается за это целостностью собственного рассудка. Подобное произошло, когда Вилмарт увидел на столе лицо и руки; когда Терстон осознал, что культ древнего Ктулху всё ещё действует в этом мире, и отправился навстречу судьбе; когда Ольмстед понял, что и сам заражён порчей глубоководных; когда молодой Дэнфорт, вспоминая прошлое, с ужасом осознал, что описанные в произведениях Альхазреда и По события не являются вымыслом.

При классическом подходе к игре «Ктулху» откровением становится сцена, которая со всей однозначностью показывает, насколько бессмысленным или бесцельным был мотив сыщика. Как правило, это происходит при открытии какого-нибудь зловещего факта о личности или семье самого персонажа. Если сыщики обнаруживают научные доказательства существования Мифов, они могут понять, что публикация их работ обречёт человечество на вымирание; герои, стремящиеся к мести, могут узнать, что их близкие добровольно принесли себя в жертву; жаждущие могущества ради самого могущества могут увидеть, что получить его возможно, только отдав чудовищам собственную свободу.

В момент откровения сыщик лишается своего мотива. Кроме того, он теряет 8 пунктов **самообладания** или подвергается троекратной стандартной потере от того шока, который вызвал откровение, в зависимости от того, что больше. Также откровение приводит к удвоенной потере рассудка, если таковая была предусмотрена.

За редкими исключениями откровение ставит точку в истории сыщика. Переживший всё это герой сумеет написать рассказ-предупреждение, прежде чем его утащат в больницу для умалишённых, если, конечно, он сам не закончит свои страдания выстрелом в висок. Кроме того, в момент откровения персонаж может погибнуть особенно жуткой (и очевидной для наблюдателей) смертью от своевременного удара молнии или же от когтей своих предков-упырей. Если его **рассудок** падает до 0, герой, с некоторой вероятностью, исчезает из мира людей, чтобы влиться в ряды представителей Мифов и стать злодеем в будущих приключениях.

Если сыщику удаётся пережить откровение, сохранив **рассудок** и **самообладание** в относительной целостности, он должен немедленно уйти на покой, чтобы разводить пчёл или выращивать безупречные авокадо. Он может язвительно и неохотно делиться сведениями с новыми сыщиками, однако не потратит ни единого пункта, чтобы бороться с порождениями Мифов.

Разумеется, это дополнительное правило.

Вы не можете пройти проверку **самообладания**, чтобы избежать сокращения запаса от игнорирования мотивации. Эта потеря назначается автоматически.

Разумеется, на любой кнут найдётся свой пряник — пусть даже и чёрствый. Поддавшись мотиву, сыщик действует в своих эмоциональных или интеллектуальных интересах. Это позволяет ему восстановить часть потерянного **самообладания**. Даже если он совершает глубоко ошибочное действие, его поступок идёт от сердца. Поддавшись жёсткой мотивации, персонаж восстанавливает 2 пункта **самообладания**; следование мягкой мотивации возвращает в запас 1 пункт. Ни тот, ни другой способ восстановления **самообладания** не позволяет увеличивать запас выше рейтинга этой характеристики.

Хранителю рекомендуется использовать матрицу сыщиков, чтобы следить за мотивами героев и вовремя создавать интересные условия для той или иной мотивации.

Игроки могут сами описывать, как их сыщики следуют своим мотивам, рассчитывая на описанное выше вознаграждение. Хранителю следует использовать мотивацию только тогда, когда это необходимо для ускорения темпа истории или когда возникает необходимость подвергнуть героя и его товарищей смертельной опасности.

Потеря рассудка

Прямое столкновение с Мифами и их зловыми истинами наносит **рассудку** сыщиков непоправимый ущерб. Избежать такой потери невозможно даже посредством проверки.

Существует два основных фактора, ведущих к потере **рассудка**:

- шок от столкновения с Мифами уменьшает **самообладание** до 0 или ниже.
- использование **мифологии Ктулху**.

Встреча с божеством из Мифов или титаном (или другими масштабными магически-

ми или сверхъестественными факторами) также способна привести к потере **рассудка**, однако в игре такое случается редко. Подобные происшествия рассматриваются в соответствующих статьях в главе «Мифы Ктулху».

Шок от столкновения с Мифами

- Каждый раз, когда персонаж испытывает шок (то есть его **самообладание** падает до значений между 0 и -5) при столкновении со злой реальностью Мифов или при нападении монстра из Мифов, рейтинг **рассудка** сыщика понижается на 1.
- Каждый раз, когда герой испытывает потрясение (то есть его **самообладание** падает до значений между -6 и -11) при столкновении со злой реальностью Мифов или при нападении монстра из Мифов, рейтинг **рассудка** сыщика понижается на 2.

В рамках одного расследования персонаж может стать жертвой только одной (самой крупной) потери пунктов рейтинга **рассудка**.

Применение способности «Мифология Ктулху»

Способность **мифология Ктулху** используется в ситуациях, требующих составить чёткую картину из разрозненных сведений и увидеть самую суть текущего приключения. Эта способность влечёт риск потери как **самообладания**, так и **рассудка** (в случае особенно жуткого открытия). Вы не можете избежать этих потерь даже посредством проверки. Объём потери не зависит от количества потраченных пунктов **мифологии Ктулху** (если персонаж вообще расходует их). Характер самого открытия определяет, сколько пунктов **самообладания** и **рассудка** потеряет сыщик.

Хранитель не должен вынуждать героя нести потери **самообладания** и **рассудка**, если игрок вычислит ужасную правду и сыщик не будет прибегать к способности **мифологии Ктулху**. Игроков следу-

ет вознаграждать за сообразительность. Разумеется, любой игрок может посчитать, что сделанное его героем страшное открытие ведёт к потере **рассудка**, и тогда проще всего прибегнуть к способности **мифологии Ктулху**, чтобы всё было «честно».

От потери **рассудка** при столкновении с Мифами невозможно защититься путём отрицания этого жуткого откровения: оно пробирается в самые глубины души персонажа, и тот всегда будет убеждён в его истинности.

В качестве ориентира вы можете использовать таблицу ниже, однако Хранителю следует учитывать особенности его сыщиков, когда он вводит сцены со значимыми откровениями.

ПАДЕНИЕ ДУШЕВНЫХ ОПОР

Персонаж, утративший сразу 3 пункта **рассудка**, может решить, что одна из его душевных опор (см. стр. 46) «разваливается изнутри», что позволяет ему избежать потрясения от её прямого уничтожения. В этом случае игрок должен убедительно описать причины потери доверия к этой душевной опоре. Если она была тесно связана с какой-либо способностью (как в случае с религиозными убеждениями и **теологией** или ортодоксальной наукой и **геологией**), во время её использования сыщик может разразиться обличительной тирадой или удариться в слёзы. Если ваша история допускает восстановление **рассудка**

Таблица потери самообладания и рассудка при столкновении с Мифами

Откровение или прозрение	Потери самообладания	Потери рассудка
За этой тайной скрываются некоторые аспекты Мифов: любые детали либо благословенно далеки в пространстве и времени, либо не представляют большого значения в сравнении с текущими заботами.	2	0
Эта истина о Мифах являет собой очевидную опасность для невинных; она уходит глубоко в прошлое или оказывается куда менее однозначной, чем ожидали герои.	3	1
Эта истина о Мифах являет собой очевидную опасность для вас или ваших близких; масштаб этой истины охватывает целый мир или даже эпоху.	4	1
Эта истина о Мифах разрушает одну из ваших душевных опор.	6	2
Эта истина о Мифах может разрушить мир или даже делает это прямо сейчас, вероятно, с необратимыми последствиями; эта истина доказывает, что ваш мотив лишён смысла или его невозможно воплотить.	8	3

в авантюрном стиле, игрок может со вкусом описывать такие моменты раз за разом (см. стр. 81).

Если сыщик утрачивает последнюю душевную опору (либо в результате её прямого разрушения, либо в момент падения самого рейтинга **рассудка** до 2 или более низкого значения), его сознание в этом кошмарном мире удерживает только чистый инстинкт. Такой герой добавляет 1 к сложности любых проверок **самообладания**.

МОТИВЫ И ПОТЕРЯ РАССУДКА

Если сыщики сталкиваются с пугающими уликами, доказывающими бессмысленность следования их мотиву, они прекращают восстанавливать пункты **самообладания**, повинаясь ему. Тем не менее, они продолжают терять **самообладание** за отказ от следования этому мотиву, — вероятно, беспомощно гневаясь на безжалостную судьбу, опутавшую их своими сетями. Опять же, такая ситуация предоставляет богатые возможности для раскрытия внутреннего мира персонажа.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ПОТЕРИ РАССУДКА

Самых больших потерь можно избежать либо отрицая, что вы видели нечто поистине ужасающее, либо добровольно теряя сознание до того, как вы узрите что-то невероятно жуткое.

ОТРИЦАНИЕ

«У меня есть причины надеяться, что пережитое мной было галлюцинацией — частично или полностью... К счастью, доказательств не осталось: я в ужасе потерял изумительный предмет, который явил бы собой неопровержимое свидетельство, если он и впрямь существовал и его можно было вынести из гибельной бездны».
— **«За гранью времён»**

Хранитель может решить, что потеря **рассудка** носит лишь временный характер. Если по оконча-

нии приключения сыщик не обладает какими бы то ни было доказательствами пережитого ужаса: образцами материи, фотографиями, записями, зловещими артефактами, — его рейтинг **рассудка** восстанавливается на 1. Особенно интересный конфликт в этом случае возникает у сыщиков-учёных, поскольку они могут столкнуться с искушением сохранить эту информацию, чтобы исследовать её в будущем. В большинстве ситуаций Хранитель уничтожает улики своевременным ударом молнии, обширным пожаром или неожиданным обрушением всего здания. Однако, стоит помнить, что если удобного случая не подвернулось, персонаж в праве сам уничтожить такие улики в приступе бессильного бешенства.

Хранитель может предложить игроку приписать своему герою психическое расстройство (наподобие заблуждения, расщепления личности или селективной амнезии) или хотя бы наделить того «ложными воспоминаниями», описывающими то, что, по мнению персонажа, «действительно» с ним случилось. Если сыщик всё равно начинает действовать, исходя из сведений о Мифах, полученных в ходе того «забытого» эпизода, Хранитель имеет право немедленно понизить рейтинг его **рассудка** на 1. В этом случае страшные воспоминания персонажа вновь пробиваются на поверхность его сознания.

Сыщик не может восстановить **рассудок**, если ещё не потерял ни одного пункта.

Если **рассудок** сыщика понижается до 0 или отрицательных значений в результате серьёзного шока, он утрачивает возможность отрицать Мифы во всей их ужасающей красоте.

ОБМОРОК

«Сейчас она опять в обмороке, хотя по-прежнему не может вспомнить точную и явную его причину. Иногда память милосердно закрывает от нас знание».
— **«История Чарльза Декстера Варда»**

Иногда потрясение оказывается таким сильным, что сыщик просто падает в обморок: в этом случае он подсознательно соглашается утратить память о случившемся, только бы не видеть того кошмара, который открывается его глазам.

При желании игрок может заявить, что его герой теряет сознание вместо того, чтобы увидеть проявление Мифов во всей их полноте. В таком случае персонаж утрачивает лишь 1 пункт из запаса **рассудка**, но вместе с тем лишается возможности участвовать в продолжении сцены. Герои не в праве падать в обморок для того, чтобы сокращать потерю пунктов **рассудка** от сотворения заклинаний (хотя они могут и не увидеть создание, которое они призвали в итоге) или избежать потерь при использовании способности **мифология Ктулху**.

Хранитель имеет полное право заявить, что в состоянии обморока сыщика обокрали, похитили, сделали жертвой экспериментальной сыворотки, погребли под завалами или с ним поступили как-то иначе, особенно если его товарищи бежали прочь и оставили его на произвол судьбы.

В таких обстоятельствах Хранителю рекомендуется следовать двум основным принципам. Во-первых, если события, произошедшие с героем после потери сознания, остаются тайной для остальных сыщиков, Хранитель должен предоставить им необходимые улики для её раскрытия точно так же, как для решения других мрачных загадок в игре (и эти улики могут быть введены, как в текущем, так и в последующих приключениях). Во-вторых, Хранителю не рекомендуется убивать сыщика, потерявшего сознание. Это достаточно слабый сюжетный ход со скучной претензией на драматизм. Игра в жанре ужасов предполагает непрерывное сотрудничество между Хранителем и игроками. Не забывайте, что игрок, лишивший своего персонажа сознания, предоставляет вам отличную возможность для создания интересного сюжетного хода.

Кроме того, он открыто проявляет к вам доверие. Никогда не пренебрегайте ни тем, ни другим.

ПСИХИЧЕСКОЕ РАССТРОЙСТВО

Психическим расстройством называется долгосрочный эффект, возникающий в результате серьёзной потери **самообладания**. Характер расстройства зависит от инцидента, послужившего причиной такой потери.

ТРАВМАТИЧЕСКИЙ НЕВРОЗ

Если психическое расстройство возникает у персонажа из-за обыденного события или лёгкой мистики, не связанной с Мифами, он страдает от травматического невроза. Его преследуют сны о случившейся трагедии, а во время бодрствования он испытывает постоянное беспокойство и тревогу, ожидая, что пережитый им кошмар может повториться вновь. Если текущая ситуация напоминает сыщику о произошедшем, он проходит проверку **самообладания** (со сложностью 4) и в случае провала замирает на месте. Последнее означает, что он лишается возможности предпринимать какие-либо действия в течение ближайших пятнадцати минут. Кроме того, на протяжении двадцати четырёх часов после этого события он страдает от шока (см. стр. 103).

Проверки сопротивления травматическому неврозу не истощают запас **самообладания**. Наличие невроза не влияет на исследовательские и межличностные способности сыщика до тех пор, пока он не столкнётся с факторами, вызывающими шок, и не потерпит неудачу при проверке **самообладания**, как это описано выше.

БЕЗУМИЕ

Если к психическому расстройству приводит столкновение с Мифами, персонаж может получить сразу несколько душевных болезней, вызванных разрушением связей его сознания с привычной реальностью. В этом случае Хранитель

бросает кубик по соответствующему списку (игнорируя два наименее приемлемых варианта) или выбирает расстройство сразу, отталкиваясь от его источника. Затем игрок выходит из комнаты для того, чтобы Хранитель и другие игроки могли обсудить, как усилить замешательство и смятение его персонажа.

Если Хранителю и игрокам приходит на ум что-нибудь по-настоящему оригинальное, они легко могут взять эту идею на вооружение. Ниже приведены примеры для вдохновения.

- **Заблуждение.** Другие игроки вместе с Хранителем выбирают любую обыденную деталь мира, которая с этого момента кажется персонажу ложной. Он абсолютно уверен, что она никогда не была истинной. Может быть, Аль Капоне не существует или он — всего лишь невинный садовод. Сыщики и персонажи Хранителя регулярно дают больному сыщику понять, что они ничего не знают о выбранном предмете, человеке или событии.
- **Мания убийства.** Хранитель отводит персонажа в сторону и объясняет, что один из других сыщиков в его группе в действительности — сверхъестественное создание. Также он подсказывает ему, каким образом можно убить это чудовище.
- **Мания величия.** Когда сыщик проваливает проверку в исключительно напряжённый момент истории, Хранитель описывает ему успех вместо неудачи и просит игрока покинуть комнату. Затем он обрисовывает остальным игрокам подлинный результат проверки и приглашает игрока, отвечающего за роль этого мегаломаньяка, обратно в комнату. Существует и другой вариант (более жестокий): игроки вместе с Хранителем выбирают одну из способностей сыщика, которая не работает и никогда не работала.

- **Расщепление личности.** В стрессовые моменты контроль над сыщиком переходит к другому игроку, и герой начинает действовать и даже говорить как совершенно иной человек.
- **Навязчивая идея.** Персонаж выбирает 4 пункта из запаса любых способностей, превращая их в целевой запас (см. стр. 71). Этот запас можно использовать только в присутствии источника навязчивой идеи или при совершении действий, направленных непосредственно на него.
- **Паранойя.** Игрок временно покидает комнату, а Хранитель поручает его товари-



шам вести себя так, словно они стараются что-то скрыть. Иногда они обмениваются записками, подают сигналы Хранителю или пользуются бессмысленными кодовыми словами, будто обсуждая нечто важное и неизвестное игроку.

- **Фобия.** Другие игроки вместе с Хранителем выбирают определённый фактор, который вынуждает героя реагировать неадекватно. Когда обезумевший сыщик сталкивается с этим фактором, Хранитель просит его пройти проверку **бдительности**, после чего детально описывает угрозу, которую представляет для него обстановка: это может быть вход в метро, температура воздуха в помещении или второстепенный персонаж.
- **Селективная амнезия.** Игровая группа выбирает событие, о котором сыщик полностью забывает. Он мог быть женат, мог убить кого-то или написать бестселлер под псевдонимом. Даже если каждый встречный будет упоминать этот новый (и легко проверяемый) факт, этот факт ни о чём не скажет самому персонажу.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ САМООБЛАДАНИЯ

Сыщики, оказавшиеся на грани безумия, могут восстанавливать самообладание даже в ходе самого приключения: в этом им поможет мудрый совет кого-нибудь из друзей или (в авантюрных играх) воодушевление, которое сопутствует достижению заветных целей.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ

Сыщик, владеющий способностью **психоанализа**, может потратить пункты из её запаса для того, чтобы помочь товарищу восстановить **самообладание**. Помогая таким образом другу, герой не может предпринимать какие-либо другие действия и должен пройти проверку **психоанализа** со сложностью 4 (либо 3, если он **священник**

или **психиатр**). При провале персонаж утрачивает возможность повторить попытку исцеления того же пациента, пока тот снова не потеряет пункты **самообладания**. При успехе пациент восстанавливает по 2 пункта **самообладания** за каждый пункт **психоанализа**, дополнительно потраченный героем сверх тех, что были вложены в саму проверку.

Если становится очевидно, что сыщик, страдающий от расстройства психики, ведёт себя странно, любой другой герой может потратить пункты **психоанализа** (1 пункт в случае **психиатра**, 2 пункта в случае других персонажей) для того, чтобы временно привести несчастного в чувство. Как и в предыдущем случае, игроку нужно пройти проверку **психоанализа** со сложностью 3. При успехе больной будет вести себя разумно до окончания сцены или до следующей потери пунктов **самообладания**.

Иной подход к безумию

На стадии тестирования игры некоторым участникам очень не понравились правила по безумию, подразумевающие коллективный подход. Если вы подозреваете, что можете оказаться в их числе, просто обсудите с Хранителем психическое расстройство, не требующее участия других игроков для его проявления. Изображайте паранойю, невероятно бойтесь темноты или начинайте заикаться каждый раз, как встречаете незнакомца.

В одной из тестовых игр мы попробовали объединить оба подхода. Один игрок изображал амнезию, в то время как остальные решили, что его персонажа зовут иначе. Ни одна из сторон не знала о выборе другой. Последовавшее замешательство вызвало сильный эмоциональный отклик у игроков. Им понравилось.

УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ

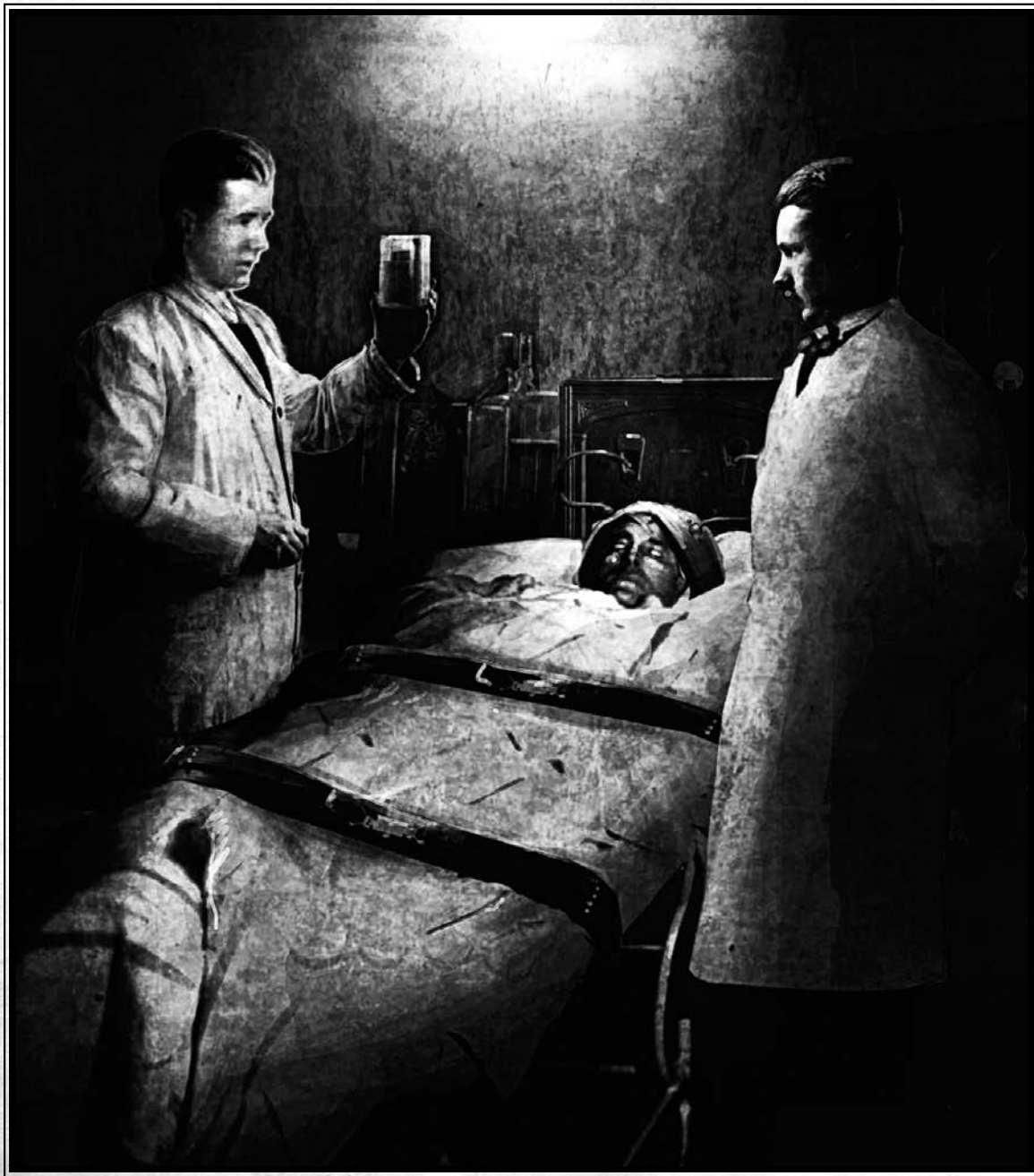
Если игрок тратит пункты какой-либо способности, вынуждая своего героя совершить что-нибудь поистине выдающееся и тем самым производя впечатление на других игроков и Хранителя, он может бросить кубик. Полученный результат будет соответствовать количеству восстановленных пунктов **самообладания**. Это означает, что сыщик, совершив нечто особенное, обретает веру в свои силы. За одну встречу герой может лишь раз укрепить уверенность в себе, и, как правило, больше одной такой проверки за встречу случается крайне редко.

Глубоководные преследуют Мартина и его команду в библиотеке Сантьяго. В этой сцене сыщикам помогает второстепенный персонаж Хранителя — библиотекарь Агнес Боутри. Она всё больше поддаётся панике. Крики Агнес привлекают нежелательное внимание как со стороны посетителей, так и служителей Ктулху, которые наверняка скрываются в этой библиотеке. Джош, выступаю-

*щий в роли Мартина, приходит к выводу, что пора ему разобраться с этой проблемой. Он вкладывает 1 пункт из запаса **успокаивания**. Мартин смотрит Агнес прямо в глаза и обращается к ней тихим, спокойным голосом: «Леди, я знаю, что вы чувствуете. Я был на вашем месте. Эти твари убили моего напарника и чуть не лишили жизни меня. Так что я не собираюсь дать им меня прикончить и скорее умру, чем позволю им добраться вас. Этого не случится, потому что сегодня мы все отсюда выберемся».*

*Прекрасная игра Джоша наряду с откровением об ужасающем прошлом Мартина впечатляет Хранителя и других игроков. Хранитель решает, что Агнес успокаивается и вспоминает о чёрном ходе из библиотеки. Также он предлагает Джошу пройти проверку уверенности в себе. Джош бросает кубик и получает 4, и Мартин восстанавливает 4 пункта **самообладания**.*





Восстановление пунктов

«Каким бы кратким ни был отдых, он позволил мне собрать силы тела и рассудка, чтобы выдержать всё более могучие воплощения бесконечного страха, что крались и шептались на предстоящем мне пути».
— *«Под пирамидами»*

Пункты, потраченные из различных запасов, восстанавливаются с разной скоростью в зависимости от их роли в истории.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются лишь в конце каждого расследования, вне зависимости от того, сколько времени проходит в игровом мире. Игроки, стремящиеся более тщательно управлять своими ресурсами, могут поинтересоваться, на сколько встреч рассчитано расследование. Большинство групп проходит приключение за 2-3 встречи. Игроки могут пересмотреть свои планы на использование пунктов из своих запасов, поняв, с какой скоростью их группа обычно справляется с расследованием.

Если Хранитель ведёт необычно долгое и многоплановое расследование, он может решить, что определённые сюжетные события будут выступать в роли ключевых точек приключения, дойдя до которых, герои восстановят все запасы исследовательских способностей. Например, если расследование ведётся по всему миру и команда сталкивается с различными культами Великих Древних в пяти разных местах, Хранитель может позволить игрокам восстанавливать исследовательские способности после устранения каждой группы врагов.

ОБНОВЛЕНИЕ ЗАПАСОВ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Если герои сумеют обустроить временное убежище, в котором они могут скрыться от ужа-

сов и опасностей, по крайней мере, на час, они в праве взять передышку и восстановить запасы до трёх общих способностей за исключением **здоровья, рассудка и самообладания**. Сыщики теряют возможность восстанавливать пункты, если в их предполагаемом убежище оказывается опаснее, чем они ожидали, или если в нём появляются враги. Хранителю стоит помнить, что такой отдых особо ценен после боевых столкновений в авантюрном подходе, так как компенсирует большие траты запаса пунктов **стрельбы, драки и атлетики**.

Персонажи получают лишь одну возможность такого ускоренного восстановления пунктов за игровую встречу.

Кроме того, запасы физических способностей (**атлетики, вождения, стрельбы, бегства, пилотирования, драки и фехтования**) полностью восстанавливаются по прошествии 24-х игровых часов с момента последней траты. Другие общие способности обновляются только в конце расследования подобно исследовательским.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Запас **здоровья** восстанавливается со временем: со скоростью 2 пункта в день при условии спокойной деятельности. Раненые персонажи выздоравливают в другом темпе. Для начала, они должны быть госпитализированы (см. стр. 84). Кроме того, в ходе игровой встречи применение **первой помощи** (см. стр. 84) позволяет восстановить небольшое количество пунктов **здоровья**.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ САМООБЛАДАНИЯ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

В кампаниях, отодвигающих личную жизнь героев на задний план, **самообладание** автоматически восстанавливается между приключениями.

В кампаниях, опирающихся на использование факторов самообладания, для того чтобы даже на время забыть об ужасающей реально-

сти Мифов, сыщику необходимо провести время в умиротворении и безопасности. Некоторые Хранители могут даже добавить в сюжет элемент мыльной оперы, вынуждая сыщиков уравнивать обыденными задачами и поступками свою тайную жизнь охотников на сверхъестественных тварей. Это позволяет Хранителю усложнить процесс восстановления **самообладания**. В кампаниях такого типа сыщики должны стараться сохранить связь со своими факторами самообладания и не подвергать их смертельной опасности. Если героям это не удастся, они не смогут восстановить **самообладание** между эпизодами.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ РАССУДКА

❖ При классическом подходе к игре персонаж не способен стереть ужасающие открытия из своей памяти. Утешение можно найти лишь в забытие пьянства или наркомании. Пункты **рассудка** никогда не восстанавливаются.

⊗ В случае с авантюрным подходом к игре сыщики могут рассчитывать на восстановление части потерянного **рассудка** по окончании приключения, одержав победу над Мифом. «Победой над Мифом» называются такие события, как уничтожение или изгнание главного антагониста; разрушение культа, посвящённого служению сущностям из Мифов; спасение невинной жертвы или даже целого города. Награда зависит от желания Хранителя. Тем не менее, объём возвращённых пунктов никогда не должен превышать самой крупной потери **рассудка**, запланированной Хранителем для текущего приключения. Как правило, восстанавливается 1 или 2 пункта **рассудка**. В наиболее приключенческих играх с таким подходом **рассудок** сыщика может восстановиться полностью!

ИГРЫ РАЗУМА

«Чем больше я размышлял, тем более убедительными казались мои заключения. В конце концов, на пути видений и впечатлений,

что всё ещё мучили меня, встала истинно крепкая стена. Возможно, я видел нечто странное в ночи? Но это было лишь то, о чём я слышал и читал. Возможно, я испытал странное отращение, видение и ложные воспоминания? А это были только отзвуки мифов, что вобрало моё иное состояние. Ничто из того, о чём я могу видеть сны, и ничто из того, что я могу чувствовать, не способно представлять истинную важность».

— «За гранью времён»

Персонаж способен избавиться от психических расстройств посредством длительного лечения с применением **психоанализа**. Каждый раз, когда в начале сюжета разворачивается сцена пролога, предшествующая основному действию, лечащий персонаж может пройти проверку **психоанализа**. Её сложность обычно составляет 4; при классическом подходе к игре она равна удвоенному рейтингу **мифологии Ктулху** пациента либо 4-м, в зависимости от того, что выше. Как только лечащему персонажу удастся успешно пройти три таких проверки подряд (это отражает лечение на протяжении трёх отдельных приключений) при условии, что **самообладание** пациента ни разу не упадёт до 0, сыщик избавится от психического расстройства.

Тем не менее, если несчастного снова постигнет безумие, к нему вернётся именно то расстройство, от которой его излечили. Избавиться от этого заболевания насовсем в таком случае не удастся.

Длительное лечение по описанным правилам позволяет заменить разрушенную душевную опору или отвергнутый мотив. Сыщик не может заменить более одной опоры или мотива за раз. Кроме того, герой не в праве иметь более одной опоры за каждые 3 пункта рейтинга **рассудка**.

Данный метод позволяет укрепить **рассудок** пациента, создав прочную стену самообмана. Этот приём из психиатрии восполняет запас

рассудка «ложными» пунктами, количество которых равно половине всего утраченного **рассудка** пациента или 10-и, минус рейтинг **мифологии Ктулху** пациента, в зависимости от того, что ниже. Тем не менее, если пациент потеряет 2 или более пунктов **рассудка** разом, стена отрицания обрушится, и все «ложные» пункты будут потеряны. Чтобы не подорвать эффект терапии, пациент не должен использовать **мифологию Ктулху** на протяжении всех трёх сюжетов, в процессе которых он лечится.

*Доктор Пемброз пытается убедить Мартина в том, что недавно пережитый им ужас имеет абсолютно рациональное объяснение. Врач успешно проводит три сессии психоанализа подряд. Мартин начинал игру с 10-ю пунктами **рассудка**, 6 из которых он потерял в ходе кампании. Поскольку Мартин располагает рейтингом 3 в **мифологии Ктулху**, доктор Пемброз может наделить его 3-мя «ложными» пунктами — половиной потерянного **рассудка**, что повысит итоговое значение до 7-и (если бы Мартин обладал рейтингом 4 в **мифологии Ктулху**, он смог бы получить только 2 ложных пункта благодаря терапии, поскольку пределом его рейтинга **рассудка** оказался бы результат 10-4, то есть 6). Тем не менее, как только Мартин потеряет 2 пункта **рассудка** одновременно, он утратит и 3 пункта, полученные им благодаря терапии Пемброза, так что в общей сложности запас **рассудка** героя снизится на 5 пунктов. Если Мартин потеряет лишь 1 пункт, он сможет продолжить отчаянно убеждать себя в том, что всему происходящему в этом мире обязательно найдётся рациональное объяснение.*

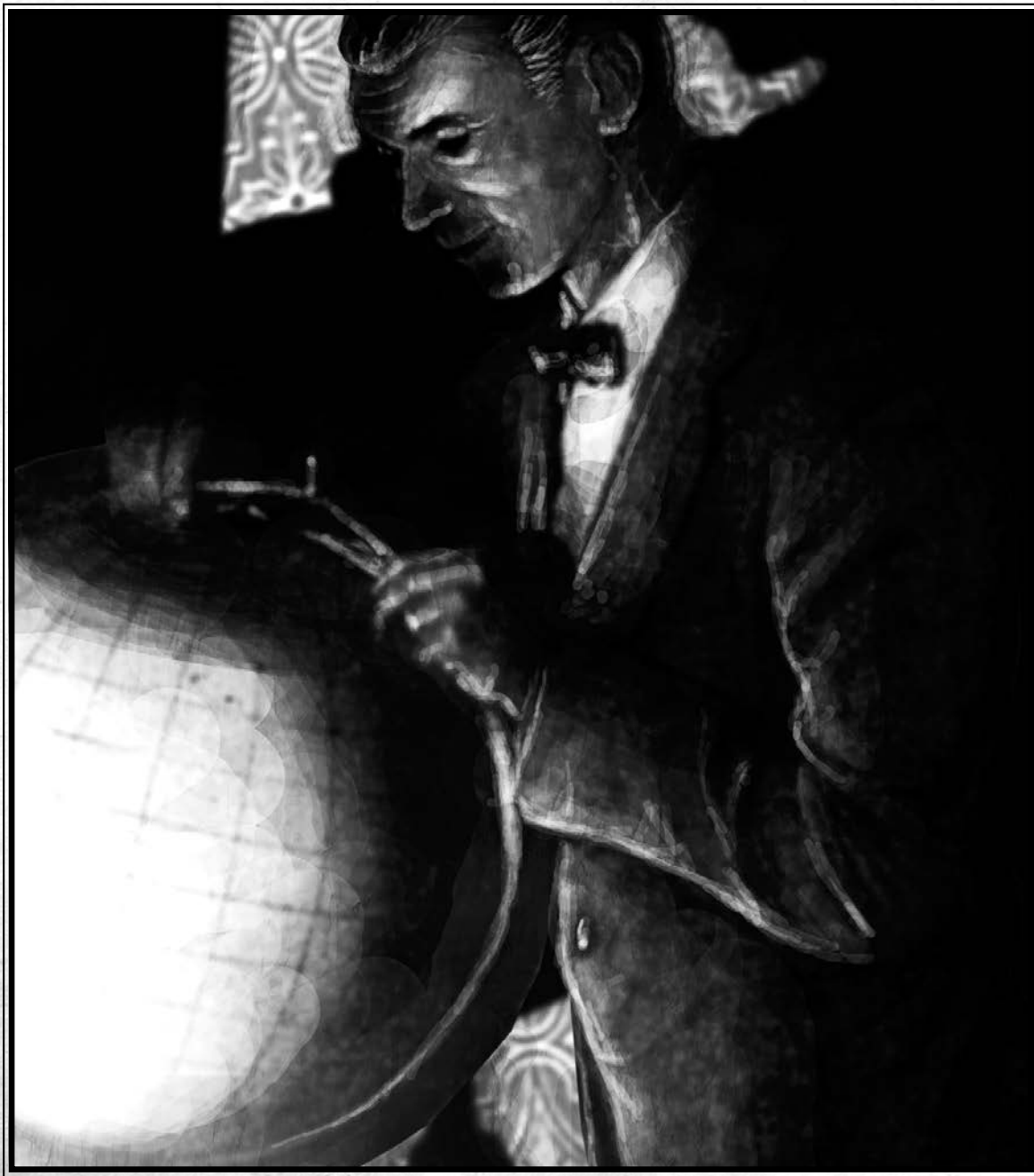
Развитие вашего сыщика

В конце расследования игроки получают по 2 пункта опыта за каждую встречу, в которой они участвовали. Такая схема предполагает небольшое количество встреч по 3-4 часа: если вы играете в другом темпе, измените распределение пунктов опыта соответственно временным затратам. Если кто-либо из сыщиков погибает во время расследования, игрок получает пункты только за те встречи, в которых участвовал его новый персонаж.

Пункты опыта можно тратить на повышение исследовательских или общих способностей из расчёта один к одному. Вы в праве выбирать новые способности или повышать рейтинги уже существующих. Если Хранитель требует достоверного объяснения появлению тех или иных способностей, вы можете объяснить это тем, что и раньше немного разбирались в этой области, однако только сейчас у вас подвернулся случай продемонстрировать свои знания.

Также вы в праве перераспределить 1-2 пункта между имеющимися способностями, оправдывая это тем, что давно не пользовались способностью и потеряли хватку: «Я столько времени проводил в библиотеках, что отвык от искусства **фотографии**». На этом этапе вы не в праве добавлять или перераспределять пункты следующих способностей: **статус**, **мифология Ктулху** и **рассудок**. Хранитель сам должен решить, повышается ли ваш **статус** (если вы нашли клад или генерал Фуллер наградил вас за службу короне) или понижается (если вы позволили своим контактам и социальным связям ослабнуть или если засуха уничтожила вашу ферму на западе).

При классическом подходе к игре ваш герой не получает пунктов опыта. Достаточно того, что ему повезло и он смог пережить все эти ужасы. Однако Хранитель всё же может позволить вам перераспределить пункты между способностями.



Тридцатые

«Уже прошли месяцы, и я не могу вспомнить точно, когда всё это началось. Общее напряжение было ужасно. К сезону политических и социальных сдвигов добавилось странное и тягостное понимание ужасной физической опасности, опасности широкораспространённой и всеохватывающей, опасности, что можно представить лишь в ужаснейшем из ночных кошмаров. Я помнил: люди расхаживали с бледными, озабоченными лицами и шептали предупреждения и пророчества, которые позже не смели повторить или признать, что слышали. Чувство ужасной вины нависло над землёй, и холодные течения из пропасти меж звёзд заставляли людей дрожать в тёмных и пустынных местах».

— «Ньярлатхотеп»

Мормо заклиали в 1924-м. Ктулху ненадолго пробудился в 1925-м. Йог-Сотот почти прорвался сквозь барьеры в 1928-м. Эта глава повествует о том, что происходит через десятилетие, когда дела стали идти хуже.

Бежавшие от Пыльного котла фермеры называли это десятилетие «грязными тридцатыми», и эти годы нам всё ещё достаточно знакомы. Говорят, что прошлое — это чужая страна; 1930-е в таком случае — живущий рядом сосед, который чаще всего говорит на том же языке. Да, мораль и обычаи (хотя бы на людях) очень отличались от того, что принято в нашу более небрежную (или свободную) эру, и опросы показывают, что в целом люди тогда смотрели на будущее более оптимистично, чем сейчас. Они создали Микки Мауса — мы создали Эрика Картмана. Они создали Супермена — мы не перестаём пытаться убить его.

Они слушали радио не в машинах и ходили на куда большее количество фильмов, чем мы. Они дымили сигаретами как паровозы, пили как грузчики и никогда не ругались при дамах. Многие из них танцевали — танцы развлекали и помогали отношениям в обществе, — и тогдашняя танцевальная музыка (и сами танцы) разительно отличались от нынешних. Певцы исполняли шлягеры, а не собственные песни, и даже люди среднего класса шили одежду на заказ, а не покупали готовую. Пища в Америке и Британии была простой; волны иммигрантов времён после Второй Мировой войны ещё не вытеснили из англосаксонских закусочных бифштексы и картофель (а если вы желали чего-нибудь необычного, то могли заказать овощной суп). Бейсбол преобладал в американском досуге, и болельщики приходили на игры в костюмах и галстуках. «Чикаго Кабс» трижды за десятилетие вышли в чемпионат США.

Несмотря на все странности, эта эпоха куда понятнее Средневековья. По большей части, люди Запада 1930-х разделяли наше мнение по поводу демократии, науки, закона, религии, войны и любви. Мы можем читать рассказ Лавкрафта или роман Реймонда Чандлера без сносок, которые нужны при ознакомлении с Шекспиром или даже Джейн Остин. И, что важно, мы можем мгновенно увидеть и услышать про тридцатые, погрузиться в них: надо лишь переключиться на канал «Turner Movie Classics» или отсортировать показ «Netflix» по годам. Так мы легко увидим всё чёрно-белое величие Хэмфри Богарта, Кларка Гейбла, братьев Маркс, Марлен Дитрих, Мирны Лой, Джин Харлоу, Уильяма Пауэлла, Эррола Флинна, Кэри Гранта, Кэрл Ломбард, Шарля Буайе и Кэтрин Хепбёрн. Тридцатые годы оказываются прямо за углом.

Новости первой полосы

Эта хронология не является полной, но хотя бы даёт ряд ключевых дат. За подробностями советуем обратиться в сеть Интернет или ближайшую библиотеку.

- 1929:** Крах фондовой биржи США (29-ое октября) усугубляет глобальную Депрессию.
- 1930:** Сталин начинает насильственную коллективизацию (5-ое января). Клайд Томбо открывает Юггот и называет его Плутонем (18-ое февраля). Мохандас Ганди начинает «соляной поход» — кампанию гражданского неповиновения в Индии (12-ое марта). Судья Кратер исчезает (6-ое августа). Рас Тафари коронован и становится абиссинским императором Хайле Селасие (2-ое ноября); в ответ на это на Ямайке распространяется растафарианское движение.
- 1931:** В Палестине основана еврейская террористическая группа «Иргун» (10-ое апреля). Открывается Эмпайр Стейт Билдинг (1-ое мая). В Китае разливается Жёлтая река и губит 1-2 миллиона человек. Япония вторгается в Маньчжурию (19-ое сентября) и оккупирует её. Счастливчик Лучано положил начало синдикату организованной преступности; Аль Капоне оказывается в тюрьме за уклонение от налогов (24-е октября).
- 1932:** Происходит «преступление века» — похищение ребёнка Чарльза Линдберга (2-ое марта). Убит французский президент Думер (7-ое мая). Войска разгоняют «Армию солдатской надбавки» из 17000 ветеранов в Вашингтоне (28-ое июля). Япония начинает эксперименты с биологическим оружием в Маньчжурии. Сталин морит голодом Украину. Бейб Рут наносит «прицельный удар» на Ригли-Филд (1-ое октября). Франклин Д. Рузвельт избран президентом США с подавляющим отрывом (8-ое ноября).
- 1933:** Морская пехота США выводится из Никарагуа (2-ое января). Адольф Гитлер становится канцлером Германии (30-ое января). Анархисты пытаются убить Рузвельта в Майами (15-ое февраля). Парни из Скоттсборо осуждены (9-ое апреля). Чикагская Всемирная Ярмарка. Начало строительства автобана. Альберт Эйнштейн эмигрирует в Америку и начинает работать в Принстоне (17-ое октября). В США отменён сухой закон (5-ое декабря).
- 1934:** Закон о золотом резерве запрещает частное владение золотом в США (31-ое января). Появляется фотография Лох-Несского чудовища (19-ое апреля). В Германии происходит «ночь длинных ножей» — расправа над СА (30-ое июня). Агенты ФБР застрелили Джона Диллинджера (22-ое июля). Нацисты убили австрийского канцлера Энгельберта Дольфусса (25-ое июля). Морская пехота США покидает Гаити (15-ое августа). Швейцария вводит законы о банковской тайне. Убит югославский король Александр I (9-ое октября). Мао начинает Долгий марш в Китае (16-ое октября). Сергей Киров — убит в Ленинграде (1-ое декабря).
- 1935:** Двадцать «чёрных бурь» одновременно - пик Пыльного котла (14-ое апреля). Мискатоникский университет направляет археологическую экспедицию в необжитые места Австралии. В США принят закон о социальном обеспечении (14-ое августа). При крушении самолёта на Аляске погибают Уилл Роджерс и Уайли Пост (16-ое августа). Убит сенатор от Луизианы Хьюи Лонг (8-ое сентября). Италия вторгается в Абиссинию (2-ое октября).

Это не так уж далеко — десятилетие войн, социальных потрясений, кризиса окружающей среды, бедности, убийц-радикалов, политического застоя и трусости. Но в то время люди хотя бы могли танцевать.

Десятилетие отчаяния

«Время это легко будет распознать, ибо тогда все люди станут как Великие Древние — дикими и свободными, окажутся по ту сторону добра и зла, отбросят в сторону законы и мораль, будут кричать,

убивать и веселиться. Тогда освобождённые Древние раскроют им новые приёмы, как кричать, убивать и веселиться, наслаждаясь собой, и вся земля запыхает всеуничтожающим огнём свободы и экстаза».

— *«Зов Ктулху»*

СЫЩИК — не из тех ролевых систем, авторы которых считают, что должны соперничать с Википедией. Если вам надо знать, кто был премьер-министром Бельгии в 1931-м или кто выиграл международный матч по крикету

1936: Германия ремилитаризирует район Рейна (7-ое марта). Питтсбургское наводнение губит 70 человек и уничтожает 100000 зданий (17-ое марта). Мятеж Франко даёт начало гражданской войне в Испании (17-ое июля). Сталин проводит чистки и показательные суды в Политбюро и Красной Армии. 9-го октября завершена дамба Боулдера (ныне дамба Гувера). Выпуск «Мрачного воскресенья» в исполнении Поля Робсона. Рузвельт переизбран (3-е ноября). Король Эдуард VIII отрекается от престола, чтобы жениться на простолюдинке; Георг VI становится королём (11-ое декабря).

1937: Выступающие за Франко немцы в Испании бомбят Гернику (26-ое апреля). Германия разворачивает ракетную программу в Пенемюнде. Крушение «Гинденбурга» (6-ое мая). Амелия Эрхарт пропадает над Тихим океаном (2-ое июля). Япония развязывает новую войну с Китаем (7-ое июля); Нанкинская резня (13-ое декабря). В США запрещают марихуану (2-ое августа).

1938: Мексика национализует нефтяные месторождения (18-ое марта). Открыты руины города майя Каракола. Итальянский физик Этторе Майорана исчезает с парома в Неаполитанском заливе (26-ое марта). Трасса 66 полностью вымощена. Немецкое правительство конфискует «вырождающееся искусство» (3-е июня). Отравлен блюзмен Роберт Джонсон (16-ое августа). Великий новоанглийский ураган (21-ое сентября) обрушивается на Провиденс. Германия аннексирует Австрию (12-ое марта); Мюнхенский сговор передаёт Чехословакию Гитлеру (30-ое сентября). Орсон Уэллс выпускает в радиозфир обновлённую «Войну Миров» (30-ое октября). В Германии происходит погром — Хрустальная ночь (9-ое ноября). У берегов Мадагаскара обнаружена живая латимерия (22-ое декабря).

1939: Гражданская война в Испании завершается победой Франко (28-ое марта). Всемирная Ярмарка в Нью-Йорке. На рынке появляются первые нейлоновые чулки. Семён Кирлиан разрабатывает метод «съёмки ауры» при помощи эффекта Кирлиана. В Перу обнаружены линии Наска. Пакт нацистов и Советов делит Восточную Европу между двумя империями (24-ое августа). Германия вторгается в Польшу (1-ое сентября); в Европе начинается Вторая мировая война (3-е сентября).

Раса

Мир 1930-х был миром вездесущего и совершенно приемлемого расизма. Расовые барьеры поддерживали виднейшие защитники закона и деятели науки; лишь немногие радикалы считали иначе. Немногие белые радикалы, стоит отметить. Куда больше чёрных, смуглых и жёлтых людей придерживались иной точки зрения. Законы укрепляли то, во что все и так верили: от законов Джима Кроу в Америке и колониальных паспортных законов Франции до индийских каст и японской ксенофобии. Многие благонамеренные люди всех цветов поддерживали разделение по жителям и ограничение иммиграции (если не суд Линча и расовую травлю), считая такой образ действий единственно практичным, вне зависимости от предполагаемых моральных возражений против такой политики. Даже если где-то закон был расово нейтральным (обычно благодаря удачному отсутствию иных рас на момент написания законов), общественные обычаи были иными. Границы для людей разного цвета кожи были чётко проведены везде: в светских салонах, на фабриках и в военных казармах.

Итак, как этот вопрос повлияет на вашу игру? Проще всего эту проблему вообще игнорировать: сыщики, союзники, персонажи Хранителя и антагонисты могут принадлежать к любой расе, как это бывает в нашем утопическом новом тысячелетии. В приключенческой литературе 1930-х давно утвердился образ инорасового помощника главного героя, который «так же хорош, как белый» (но не так же, как герой). Чайнатаун, Бронзвилль или джунгли Амазонки можно подать как, скажем, местный колорит. Вероятно, это наилучший выбор для авантурных игр.

Следующий по простоте способ — создать команду полностью белых сыщиков, которые получают помощь лишь от других белых и сражаются со столь чуждыми существами, что вопрос расы уже не возникает. Это, пусть и не самый приятный, но подходящий для классического подхода к игре вариант. Персонажи Лавкрафта (и Говарда) почти всегда были белыми англосаксами, реже встречались ирландцы, вероятно, вводимые для разнообразия.

Скорее всего, самым сложным, но самым приемлемым будет вариант, когда Хранитель уделяет этому вопросу внимание и разворачивает на его основе интересную и жуткую историю. Сюжет о том, как команда чёрных сыщиков на Миссиссипи 1930-х сражается с деградировавшими белыми рыбаками; мстительными колдунами, поклоняющимися Чёрному Человеку Ньярлатхотеку, и заражёнными ллойгором (но имеющими связи в обществе) членами Ку-Клукс-Клана будет проходить совершенно иначе, нежели истории о столкновении с группой безумных новоанглийских профессоров.

Но есть подвох вдобавок к необходимости избегать морализаторства и при этом проявлять куда больше внимания к чувствам игрока. История все равно должна идти своим чередом и содержать в себе тайну и ужас. Правила накладывают некоторые ограничения. Например, применение **статуса** будет почти полностью ограничено расой сыщика. **Лесть**, **успокаивание** и **запугивание** будут таить в себе куда больше подводных камней, когда у сыщика один цвет кожи, а у персонажа Хранителя — другой. Белый сыщик легко получит ключевую улику, применяя **полицейский жаргон** в разговоре с шерифом из Алабамы,

в 1937-м, — пожалуйста, выясните. Честно, в сети есть больше сведений — любопытных сведений — по любому году интересующего вас периода, чем мы смогли бы привести в сотне книг. Эта глава поможет лишь наметить атмосферу интересующего вас десятилетия и создать декорации для историй об ужасе и отчаянии.

Нищета

Десятилетие началось с Великой депрессии, которая длилась во всех промышленных странах, пока Вторая мировая война не обеспечила полную занятость. В течение этого периода миллионы людей оставались без работы, а их семьи — без денег. Падение биржи в 1929-м было лишь началом — крупные промышленные фирмы Америки потеряли 90 % стоимости акций в течение нескольких месяцев. Банки разорялись, цены взлетали, а фермеры предпочитали зарыть урожай, а не продавать его за бесценок. Безработица в США достигла 30 % к 1930-му и в течение десятилетия оставалась на уровне 15 %; в 1938-ом она снова взлетела почти до 20 %. Доходы семейного бизнеса, где таковой вообще остался, — рухнули на 40 %. В Британии безработица в среднем составляла 20 %, но на промышленном севере дела

были куда хуже (70 %). В Германии шаткая экономика рухнула не полностью, но происшедшее уничтожило остатки доверия к компетентности Веймарской республики и усилило активность политических шакалов. Везде кормильцы теряли дома, предприниматели — своё дело, рабочие забыли о достоинстве, выживая на сдельной работе, социальных рабочих местах и милостыне. Возродившиеся профсоюзы спасли ряд рабочих мест, но захлопнули ворота фабрик перед безработными. Отчаявшиеся люди уходили в преступники, поддерживали политиков-радикалов, кончали с собой... Делали всё, что давало надежду на выход.

Катастрофа ударила по богатым странам мира, которые по нынешним меркам не были особенно богаты и до этого. В 1929-м почти три четверти американских семей не дотягивали до «нормального уровня жизни», то есть до \$2500 долларов в год (по меркам 2007-го это примерно \$31000 в год). Лишь у четверти американцев были телефоны. От силы пятая часть имела машины. Но в целом у американцев (и лондонцев) уровень жизни был выше, чем во всех остальных странах мира в 30-ые; Германия, Франция и остальная Британия располагали 75 % такого же богатства. Итальянцы имели лишь половину того же, что американцы,

но этот способ не сработает в случае с чёрным сыщиком, даже если и он, и персонаж Хранителя из полиции Нью-Йорка. Даже в самом Нью-Йорке гарлемский и трайбекский копы столкнутся с совершенно разной реакцией. И, если строго интерпретировать способность, то во всём мире 1930-х чёрные сыщики могут вести допрос белого человека исключительно на Гаити. Если игра учитывает расы, то Хранителям приходится уделять дополнительное внимание приключениям, сохранять важные действия реалистичными и допустимыми и следить за тем, чтобы ваш образцовый учёт цвета кожи не завёл сыщиков в тупик.

Если Хранитель хочет как-то отразить расовый вопрос в игромеханике, то он может воспользоваться описанным ниже вариантом, который применим лишь к приключениям, где раса имеет значение. Межличностные способности, используемые между незнакомцами разных рас, всегда потребуют траты пунктов. Это весьма абстрактный вариант и, некоторым образом, по-прежнему неисторичный, но он отразит проблему расовых барьеров.

а японцы и русские — около трети американского дохода. Конечно, в колониях нищета была так же распространена, как и в Тёмные века; в Индии на душу населения приходилось менее десятой части денег по сравнению с Америкой.

Голод

Люди голодали. В великих городах Запада массового истощения не было, хотя голод там бушевал (в 1931-м в Нью-Йорке умерло от голода примерно 300 человек). Даже в чудовищном Пыльном котле, когда сажа падала подобно апо-

калипсическому снегу (в Нью-Йорке и Чикаго), который прогнал почти 3 миллиона человек с Великих Равнин, люди не мёрли как мухи и не отправлялись в братские могилы.

Но в африканских и азиатских колониях экономикой исказило потребительское фермерство, а уменьшившаяся торговля разнесла её вдребезги; там хватало и голода, и невзгод. В Японии засуха ударила по рисовым полям, а торговцы шёлком потеряли заокеанский рынок. Африку и Индию засуха миновала, но она не миновала Китай, где в 1928-1930 погибло 2 миллиона че-

Ползучий Порядок: Тоталитаризм

«В дальнейшем не поступало никаких известий о суде или хотя бы о предъявлении каких-либо обвинений; более того, никто из задержанных впоследствии не объявился в американских тюрьмах. Позже поползли противоречивые слухи о каком-то якобы крайне опасном заболевании, концентрационных лагерях, размещении арестованных по многочисленным военным и военно-морским тюрьмам, однако все эти кривотолки не имели под собой сколько-нибудь реальной основы. Иннсмут лишился значительной части своего населения, и только в последнее время стали появляться признаки некоторого оживления его общественной жизни. Жалобы на произвол властей, поступавшие от многочисленных либеральных организаций, рассматривались и изучались в ходе долгих конфиденциальных слушаний, вслед за чем представители высоких инстанций совершили инспекционные поездки по ряду тюрем. Как ни странно, в результате подобных инспекций их устроители заняли по столь взволновавшему их ранее вопросу крайне пассивную, если не сказать более того, — молчаливую позицию».

— «Тень над Иннсмутом»

Вероятно, более всего в 1930-х ужасает, что почти каждый разумный и политически сведущий обзреватель того времени на каком-то этапе считал, что будущее определит или Гитлер, или Сталин, и избирал одну из сторон. Лавкрафт начинал на стороне Гитлера, а позже стал поддерживать нечто вроде дирижистской коллективистской технократии. Его описание йитианской цивилизации как «некоего фашистского социализма» отнюдь не должно было казаться пугающим. Пробуждение Ктулху отражает восход тоталитаризма не только в заморских трудовых лагерях от Дахау до Воркуты, но также в салонах и на приёмах Нью-Йорка и Лондона. Эта ситуация не только поставляет для игры «Ктулху» бесконечное количество потенциальных злодеев, но и задевающие за живое сюжеты. Однако использование тоталитаризма для любой цели таит в себе подводные камни и подразумевает выбор из нескольких вариантов.

Первое возможное направление очерчено в романе «Крепость» Пола Уилсона, где раввин и комендант СС должны объединиться и сразиться с чудовищем. В этом случае ужас Мифов таков, что он преобладает над всей человеческой политикой, и можно посчитать, что «правильно мыслящие» агенты НКВД и гестапо с этим согласятся. Этот вариант указывает на неприятную возможность того, что лучшее и наиболее действенное решение вопроса с проникающими в ряды человечества ужа-

ловек. Разлив Жёлтой реки в 1931-м вызвал наводнения и погубил от 1 до 4 миллионов человек и затронул четверть страны. Янцзы разлилась в 1935-м и погубила вдвое больше людей, чем землетрясение в Ганьсу; самый крупный показатель смертей за десятилетие — 70000 погибших 25-го декабря. Затем засуха вернулась в Китай и спровоцировала «Новый Голод» 1936-го, погубивший 5 миллионов.

Хуже всего было в 1932-1933: Сталин намеренно уморил голодом 7 миллионов своих же соотечественников во имя построения социализма

и коллективного хозяйства. Канныализм процветал на фермах (такова была чёрная ирония доведённого до предела коллективизма), и люди ели своих же детей. ОГПУ блокировало дороги, заворачивало грузовики с едой, солдаты забирали еду из амбаров крестьян и уложили в братские могилы на Украине 5 миллионов трупов.

Война

В течение 1920-х мир надеялся, что цифра в 20 миллионов погибших в Первой мировой (1914-1918) будет высочайшей за все столетие.

сами Мифов (как это показано в «Тени над Иннсмутом») сведётся к тому, что сыщики в Берлине, Москве, Риме, Токио или Мадриде выберут концентрационные лагеря, тайные тюрьмы и, с большой вероятностью, братские могилы в безлюдных местах. Вынуждать игроков делать такой выбор или соглашаться на такой шаг надо очень осторожно, если вообще надо.

Конечно, само знание о том, что правительство решило прибегнуть к тактике концентрационных лагерей, может быть достаточным стимулом для некоторых игроков с крайней неохотой прибегать к помощи ФБР или МИ-5. Семена такого драматически полезного недоверия можно посеять и иным способом: намекнуть, что по крайней мере некоторые люди у власти пытаются получить силу Мифов для себя. Так можно развернуть сценарий вроде «Проекта Аркхэм», в котором бюрократы не знают, с чем играют, или не задумываются об этом; или намекнуть на то, что приверженность к тому или иному культу начала распространяться подобно вирусу, когда дознаватели выяснили, к какой силе (или даже Силе) был доступ у заключённых.

Этому подходу можно придать жёсткость, если Хранитель выберет стиль «Индианы Джонса», и злые нацисты (или коммунисты) будут охотиться за живым идолом Чогнар Фогном или искать руины Коммориома под ледниками Гренландии. Отважным сыщикам предстоит опередить их и остановить. В конце концов, зачем приспешникам Гитлера искать «Некрономикон», если не для того, чтобы применить его в блицкриге? Это важно и с точки зрения сюжета (если силы Мифов существуют, то люди вроде нацистов точно попытаются ими завладеть), и с точки зрения драмы (Сталин злобен и опасен, Йог-Сотот злобен и опасен, почему бы им не объединить усилия?). Но есть риск соскользнуть на тему «Ньярлатхотеп изобрёл нацизм» или, что ещё хуже, «Ньярлатхотеп заставил нацистов творить зло». Это опошляет растянувшуюся на десятилетие человеческую историю геноцида и притеснений, превращает реальные зверства в приключенческое суперзлодейство и снимает всех с крючка вины.

Ещё менее простителен тот факт, что такой подход может сделать историю скучной и предсказуемой: все антифашисты должны быть противниками Мифов! Учтите, что в реальной истории большинство антифашистов преданно служило такой же нечеловечной и убийственной идеологии, и даже «хорошие парни» заключали союз с Гитлером и Сталиным, когда это их устраивало. Если вы хотите смешивать Мифы и политику, то попробуйте хотя бы иногда смотреть на сюжет с позиции культов и богов, для которых всё человечество — скопление насекомых, и для которых Ганди и Тодзё остаются неотличимыми друг от друга однодневками или потенциальными инструментами.

В течение 30-х мир готовился утопить эту границу в крови.

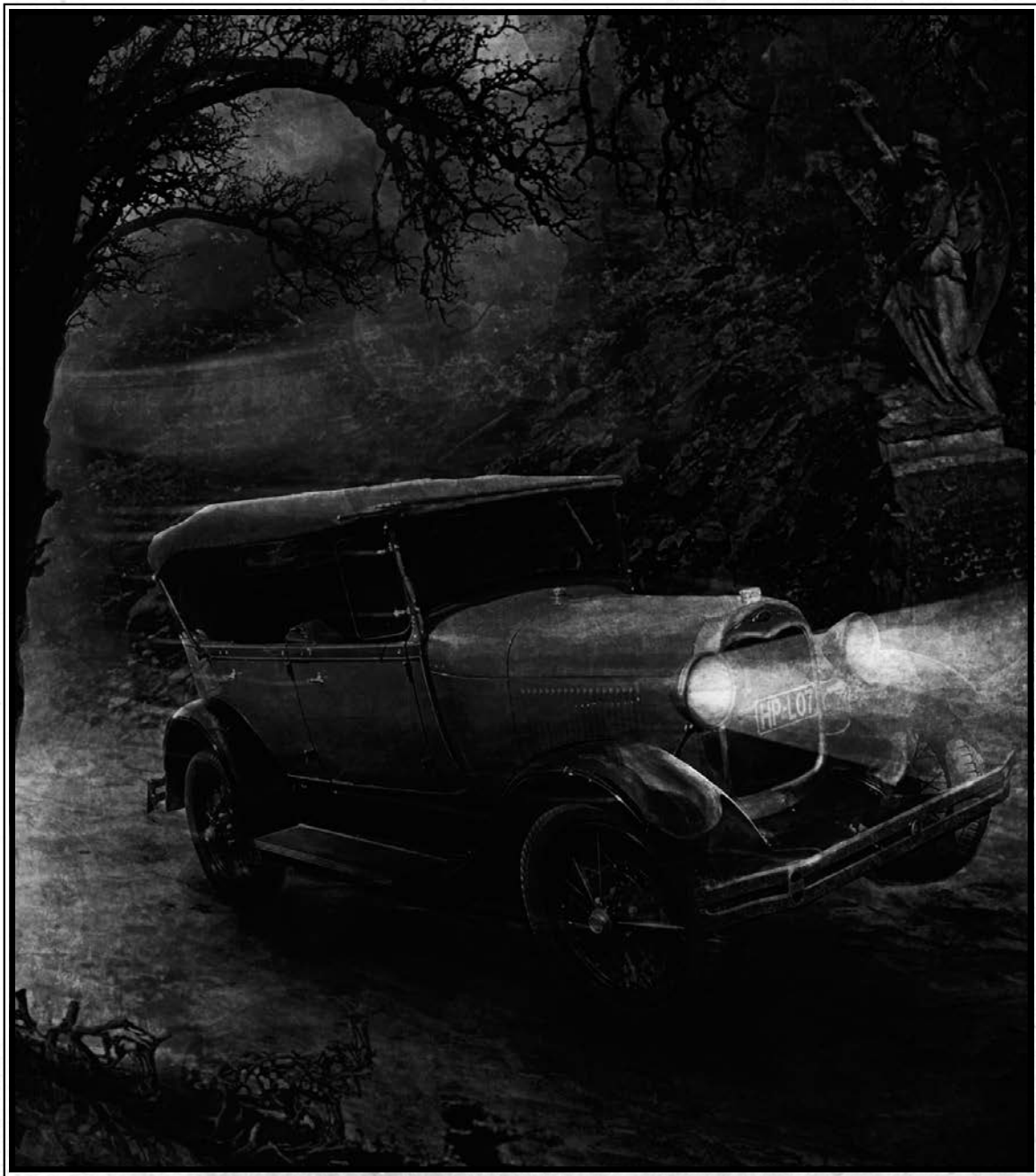
По Китаю прошёлся не только Глад; Война его тоже навестила. Вторжение японцев и завоевание Манчжурии (переименованной в Маньчжоу-го) погубило всего лишь 60000 людей. По контрасту, китайская гражданская война в этот период унесла в двадцать раз больше жизней — и это только солдаты. Националисты, коммунисты и военачальники уничтожили ещё 2 миллиона посредством репрессий и массовых убийств гражданских, осуществляя свою примитивную и жалкую борьбу за власть среди то затопленных, то иссушенных полей, которые некогда были самыми плодородными на Земле. Когда японцы вновь вторглись в Китай в 1937-м, первым шагом они начали кровавую бойню в Нанкине, столице националистов. 300 тысяч погибших в «Нанкинской резне» положили начало уничтожению 1.2 миллиона китайцев-штатских в течение 1939-го и стали причиной ещё 1.3 миллиона «случайных» смертей от тифа, холеры и вызванного войной голода. Националистское сопротивление поступало не лучше; 1.6 миллиона китайцев были убиты за сотрудничество с врагом, политические преступления или просто для того, чтобы лишить завоевателей рабочих рук. В ходе Долгого марша коммунисты Мао убили не менее 100000 штатских.

Контраст с этой войной составляет «война-репетиция» в Испании: там всё прошло почти цивилизованно, были грабёж и расстрелы, движимые идеологией. Испания стала тренировоч-

ной площадкой для расширяющегося тоталитаризма: советские танки защищали (и грабили) республиканское правительство, столкнувшись с итальянской артиллерией и немецкими бомбардировщиками, которые вложили оружие в руки солдат-франкистов. На каждой стороне погибло примерно 10000 солдат, включая 25000 иностранных бойцов, как из фашистского легиона Кондор, так и из коммунистических интернациональных бригад. Как Франко, так и республиканцы совершили десятки тысяч политических казней, названных в стихах Одена «необходимым убийством», и ещё 50000 испанцев погибли от неумолимых болезней и голода. Словно предваряя дальнейшие события, немецкие бомбардировки убили 10000 испанцев налётами с воздуха. Превосходство в воздухе, советский эгоизм и стратегическое мастерство Франко позволили фашизму одержать верх.

Фашизм победил и в Ливии, где Италия разбила повстанцев-сенуситов в 1930-1932; и в Абиссинии, где умерло 400000 человек, а Муссолини стал хозяином верхнего Нила. Война вспыхнула и в Южной Америке. С 1932-го года западные наёмники отточили своё искусство в Чакской войне за нефтяные богатства на покрытых меч-травой бескрайних равнинах между Боливией и Парагваем. Когда в 1935-ом военный переворот в Боливии позволил Парагваю победить, 100000 южноамериканцев уже погибли. И в конце концов оказалось, что в Чако нефти нет.





Технологии, оружие и экипировка

«Дома я принял ванну и поел, а потом заказал по телефону кирку, лопату, военную газовую маску и шесть бутылей серной кислоты. Их пообещали доставить следующим же утром».

— **«Заброшенный дом»**

Технологии тридцатых годов двадцатого века наверняка знакомы каждому игроку, хотя бы раз смотревшему фильмы о Второй Мировой: шумные и громоздкие машины, телеграф и радио, дизельное топливо, пропеллеры и шестерёнки. Ключевые элементы прогресса — железные дороги, промышленное сталеварение и гидроэлектростанции. Телевидение всё ещё остаётся безумным экспериментом, компьютер — мечтой математиков, а нефть — новинкой, только недавно пришедшей на смену углю.

Деньги

В тысяча девятьсот тридцатых, как и сейчас, большая часть мировых валют не имела особого значения. Практически все серьёзные операции, законные и особенно незаконные, производились с участием трёх основных денежных единиц: американского доллара, британского фунта стерлингов и французского франка. Толстая пачка банкнот одной из этих трёх валют и немного **уличного чутья** помогут вашему сыщику получить всё, что вам нужно в любой точке мира. Единственный курс обмена, который знать стоит, — соотношение между долларом, фунтом и франком. Например, в 1935-ом фунт стоил 5 долларов, а франк — 7 центов.

Тоталитарные страны предпочитали продавать только за импортную валюту, а покупать только за свою, но им не всегда это удавалось. На их внутреннем рынке могли господствовать самые неестественные курсы обмена, но наличие в приоритетах страны внешней торговли часто диктовало более реалистичные расценки. Так, на-

пример, немецкая марка в 1935-ом была намного ближе к официальным 40-а центам, чем японская йена к 84-ём, или советский рубль к 8-и долларам и 71-му центу.

Средства передвижения

Если сыщик водит машину, у него обычно есть автомобиль, соответствующий его **статусу**. Владелец **статуса** с рейтингом 4 обычно может рассчитывать на диапазон от пятисот до тысячи долларов, а 6 и выше — соответствует дорогим, от трёх тысяч, машинам (иногда с личным шофёром). Кроме этого, Хранитель может согласиться на подержанные или отремонтированные (они требуют более частых проверок механики), подаренные и унаследованные (которые неудачники-дилетанты не могут починить после встречи с чудовищем), а также украденные автомобили (знание **полицейского жаргона** поможет уйти от ареста, но не сохранить машину).

Для того, чтобы водить и иметь в наличии мотоцикл, нужен как минимум рейтинг **вождения** 2, но это средство передвижения очень легко достать в подержанном или отремонтированном виде при значении **статуса** выше 0.

Таблица «Наземные средства передвижения» включает в себя примеры автомобилей этого периода и их основные параметры. «Скорость» показывает максимальную скорость на хорошей дороге, а в обычных условиях она может составлять две трети или даже половину указанного значения. Хранитель в праве повышать или понижать скорость и стоимость машин, чтобы отобразить распродажи, надувательство со стороны продавца или особые случаи (например, покупку уникального гоночного автомобиля). У большинства автомобилей есть подножки, на которые, в случае нужды, можно запрыгнуть. Чтобы удержаться на подножке потребует проверка **атлетики**, если сыщик за рулём тратит пункты **вождения** при попытке уйти от погони.

В условиях бездорожья простой автомобиль способен выдать лишь половину своей скорости, в то время как машина с пометкой «ВД» (внедорожник) развивает три четверти. Плохая погода, холмы и тому подобные препятствия также влияют на скорость. Обычно все участники погони в равной мере страдают от таких обстоятельств, но Хранитель может решить иначе, если ситуация к этому располагает...

Коляска, прицепленная к мотоциклу, снижает его максимальную скорость вдвое.

Ограничения веса для грузовых машин указаны в их описании (однотонный грузовик весит значительно больше тонны, но именно столько он способен перевозить).

С точки зрения игровой механики погони на автомобилях работают так же, как и пешком, но вме-

сто **бегства** используется **вождение**. Если максимальная скорость машин различается на десять миль в час и больше при погонях по ровной местности, все значения сложности для водителя более медленной увеличиваются на 1. Если разница составляет тридцать миль в час и больше, сложность увеличивается на 2. Хранитель может изменить это правило, принимая во внимание состояние местных дорог и другие факторы, или отменить вовсе, если исчезновение более быстрого автомобиля в клубах дыма создаёт подходящий драматический эффект.

Таблица самолётов в целом похожа на остальные, хотя доступ к ним обычно закрыт для всех, кроме лётчиков и персонажей со **статусом** больше 7-и. Лёгкие одномоторные самолёты помечены как «ОМ» (истребители требуют профессионализма, но добрый Хранитель может разрешить

Чудовища и машины

Чаще всего, сбежать от чудовищ приходится пешком. Но иногда, особенно в авантюрных играх, порождение Мифов может погнаться за транспортным средством. Тогда сыщики проходят проверку **вождения/пилотирования** против **атлетики** того, кто их преследует. Упырь, глубоководный или другое прыгучее чудовище может сделать проверку **атлетики** со сложностью 6, чтобы выяснить, удастся ли продолжить погоню в качестве непрошеного пассажира.

При провале всех проверок чудовище теряет шанс догнать автомобиль или самолёт. Сыщики оставляют его позади, и сцена заканчивается. Хранитель может изменить баланс скоростей, конечно, но мы рекомендуем вместо этого устроить засаду или поместить на пути сыщиков подходящее случаю препятствие. Преследователь, например, может быть нечувствителен к густому туману, размокшим дорогам или протянутым через дорогу цепям с колючками, а машину это сильно замедлит. Чудовище способно повредить хрупкий автомобиль или самолёт. Гонимые Тиндала или межпространственные скитальцы могут даже внезапно появиться внутри транспортного средства к вящему веселью игроков и Хранителя.

Некоторые чудовища, впрочем, вполне способны сравниться с автомобилем по скорости: бьяхи, ужасы-охотники, ми-го (с воздуха), ночные мверзи, шантаки или, в условиях бездорожья, шогготы. Шан могут продержаться до окраин Гоутсвуда (или попробовать загнать сыщиков в лес), гнофке и песчаный народ способны временно составить конкуренцию автомобилю в своей стихии.

Только бьяхи и шантаки могут позволить себе преследовать самолёт в воздухе, но Хранитель в праве устроить дополнительную проверку и для ужасов-охотников или ночных мверзей.

Ксотианцы могут обогнать в воде любое судно.

его вождение менее опытному пилоту, повысив сложность). Средняя скорость самолётов составляет от двух третей до половины указанного в таблице максимума. Вертикальная манёвренность, максимальная высота, радиусы поворотов и тому подобные вещи не учитываются правилами СЫЩИК.

Оружие

Дробовики считаются тяжёлым оружием при стрельбе в упор и лёгким — при стрельбе на больших дистанциях. Стреляя из двустволки в упор или на короткой дистанции, вы можете разрядить оба ствола дуплетом, чтобы добавить дополнительные +1 к урону за каждый ствол.

Товары и припасы

Какая глава об исторической эпохе в ролевых играх обходится без списка расценок на товары? Урезанная в объёме, вот такая. Содержимое этой таблицы сильно усреднено и упрощено: в 1930-ые годы цены на один и тот же товар могли отличаться так же, как и в двадцать первом веке. Если вы не можете найти здесь какую-то вещь, вычислите её приблизительную цену, поделив её стоимость в долларах в наши дни (2007-й год) на 12.

Экзотическое снаряжение

«Мы запаслись двумя видами оружия: крупной, усовершенствованной трубкой Крукса, работающей от двух мощных батарей и оснащённой особыми экранами и отражателями на случай, если враг оказался бы неосязаемым и ему можно было бы противостоять толь-

ко посредством самых разрушительных излучений эфира, а также парой армейских огнёмётов из тех, что использовались в Мировой войне, на случай если наш противник оказался бы отчасти материальным и мог быть подвергнут механическому уничтожению...»

— «Заброшенный дом»

В «Заброшенном доме» Элайху Уиппл добывает трубку Крукса и огнёмёты с помощью своих «лидерских качеств», а не посредством толстой пачки банкнот. Если сыщикам нужны необычные устройства, запрещённые к продаже товары или оружие, чтобы противостоять чудовищам, герои могут приобрести эти вещи только с помощью межличностных способностей.

Пусть сыщики-учёные используют **успокаивание**, чтобы позаимствовать университетскую модель трансформатора Тесла, сыщики-военные — **запугивание**, чтобы получить мины. **Маскировка** вместе с каской или белым халатом поможет проникнуть на стройку или в лабораторию. **Лесть** способна обратить на сторону сыщиков стеснительного изобретателя (и его микроволновую пушку). Игроки могут задействовать знакомства своих персонажей или даже их **статус** («конечно, я только недавно отдыхал в горах с кем-то, у кого был гироплан!») и **уличное чутьё** («тут неподалёку находится склад ядохимикатов, и с охранником как раз можно договориться!»). Основная цель этого хода — встроить добычу экзотического оружия в ткань повествования вместо того, чтобы просто позволить сыщикам зайти на минутку в магазин «Трубки Крукса для вас».





Наземные средства передвижения

Год	Транспортное средство	Цена	Скорость (км/ч)	Дополнительно
1928	Мотоцикл Indian 101 Scout	\$ 200	120	ВД, +1 к проверкам вождения по бездорожью
1936	Мотоцикл Harley-Davidson 61E «Knucklehead»	\$ 300	195	ВД
1927	Автомобиль Ford модель А	\$ 400	120	двухместный, откидное «тёщи-но» сиденье сзади
1935	Автомобиль Willys 77, седан	\$ 500	120	
1933	Полутонный пикап Chevrolet	\$ 550	95	ВД
1935	Мотоцикл BMW R-12	\$ 600	115	ВД
1933	Грузовик Reo Speed-Wagon (одна тонна)	\$ 650	130	восстанавливает 1 пункт запаса вождения в сцену
1935	Автомобиль-купе DeSoto Airstream	\$ 700	140	
1937	Закрытый фургон Ford (полутонный)	\$ 700	95	
1932	Однотонный грузовик Dodge	\$ 750	120	
1935	Автомобиль-туринг Packard One-Twenty	\$ 1,100	140	
1936	Автомобиль-седан Lincoln-Zephyr V12	\$ 1,250	145	
1934	Автомобиль-седан Chrysler 8 Airflow	\$ 1,350	140	
1930	Грузовик Ford (две с половиной тонны)	\$ 1,600	90	ВД
1935	Автомобиль Auburn 851 Speedster	\$ 2,000	160	
1937	Автомобиль-седан Studebaker President 8	\$ 2,500	120	
1931	Автомобиль Stutz Bearcat roadster	\$ 3,500	115	двухместный, +1 к вождению по ровной дороге
1930	Автомобиль-седан Cadillac V16	\$ 5,400	145	
1937	Спортивный автомо- биль Jaguar SS 100	\$ 9,500	160	
1932	Автомобиль Maybach DS8 «Zeppelin»	\$ 16,000	170	
1938	Туринг-седан/лимузин Mercedes-Benz «Grosser» 770	\$ 20,000	130	часто встречается бронированная модель (+4 против пуль, макси-мальная скорость 60 миль/ч)
1932	Автомобиль-купе Duesenberg SJ	\$ 25,000	210	двухместный
1935	Лимузин Rolls-Royce Phantom III	\$ 50,000	145	восьмиместный

Самолёты

Год	Самолёт	Цена	Запас хода (км)	Скорость (км/ч)	Дополнительно
1917	Биплан Curtiss JN-4 «Jenny»	\$ 2K	400	120	ОМ, типичный «кукурузник», два места
1924	Гидросамолёт-лодка Dornier Do J «Wal»	\$ 14K	3,650	180	2-4 члена экипажа + 10 пассажиров
1933	Биплан DeHavilland DH.89 «Dragon Rapide»	\$ 20K	550	240	1 член экипажа + 8 пассажиров
1934	Гироплан Cierva C.30A	\$ 20K	885	180	одноместный, почти вертикальная посадка и короткий разбег
1929	Моноплан Lockheed Vega 5	\$ 30K	1090	300	ОМ, шестиместный, +1 к пилотированию после взлёта
1933	Пассажирский самолёт Boeing 247	\$ 44K	1,200	325	3 члена экипажа + 10 пассажиров
1935	Транспортный самолёт Douglas DC-3	\$ 47K	2,415	240	3 места + может вместить до 20 человек в грузовых помещениях, восстанавливает 1 пункт запаса пилотирования за сцену
1934	Гидросамолёт-лодка Sikorsky S-42	\$ 50K	3,140	290	4 члена экипажа + 37 пассажиров
1938	Истребитель Supermarine Spitfire	\$ 160K	1,850	615	отсутствует в продаже, 1 место, 2 пушки и 4 пулемёта
1928	Дирижабль Граф Цеппелин	более \$ 3 млн	16,100	120	отсутствует в продаже, 36 членов экипажа + 24 пассажира

Огнестрельное оружие

Год	Модель	Обойма	Цена	Вооружение/дополнительно
Лёгкое оружие (+ 1 урона)				
1906	Автоматический пистолет Webley & Scott (.32 ACP)	8	\$ 10	полиция США
1933	Автоматический пистолет TT-33 «Токарев» (7.62мм)	8	\$ 45	советская армия и милиция
1925	Автоматический пистолет Nambu «Тип 14» (8мм)	8	\$ 40	японская армия
1896	Автоматический пистолет Mauser C96 (7.62мм)	10	\$ 50	

Год	Модель	Обойма	Цена	Вооружение/дополнительно
1866	Короткоствольный двойной дерринжер Remington (.41)	2	\$ 20	+ 1 к сложности попыток найти при обыске, наносит урон только при выстреле в упор
1907	Револьвер Colt Police Positive (.32)	6	\$ 15	армия США
1931	Автоматический пистолет Walther PPK (.32)	7	\$ 70	
1932	Спортивное ружьё Remington M34 (.22LR)	20	\$ 45	
1892	Карабин со скользящим затвором Mannlicher-Carcano M1891 (6.5 mm)	6	\$ 20	итальянская армия; параметры совпадают с японским карабином Arisaka Тип 44
1912	Помповый дробовик Winchester M1912 (калибр 20)	5	\$ 50	
1932	Двустольный дробовик Remington M32 (калибр 20)	2	\$ 35	
Тяжёлое оружие (+ 1 урона)				
1882	Сигнальный пистолет Very (калибр 12)	1	\$ 30	наносит урон только при выстреле в упор или с дистанции вблизи, способен поджечь легковоспламеняющийся материал даже на дальней дистанции
1926	Автоматический пистолет Colt M1911A1 (.45 ACP)	7	\$ 50	армия США, — 1 к сложности проверок во время починки (в случае если патрон заклинило, например)
1908	Автоматический пистолет Luger P08 (9 мм)	8	\$ 50	немецкая армия
1938	Автоматический пистолет Walther P38 (9 мм)	8	\$ 75	немецкая армия
1935	Полуавтоматический пистолет FN Browning High-Power (9 мм)	13	\$ 75	
1915	Револьвер Webley MkIV (.455 SAA)	6	\$ 25	армия США
1902	Револьвер Smith & Wesson (.38 Special)	6	\$ 30	полиция США
1927	Револьвер Smith & Wesson модель 27 (.357 Magnum)	6	\$ 80	

Технологии, оружие и экипировка

Год	Модель	Обойма	Цена	Вооружение/дополнительно
1921	Пистолет-пулемёт Thompson M «Томми-ган»	20/30/ /50/100	\$ 200	см. стр. 87
1928	Пистолет-пулемёт «Schmeisser» MP28	32	\$ 200	см. стр. 87
1935	Винтовка Mauser 98K (Karabiner 98 Kurz) (7.92 мм)	5	\$ 125	немецкая армия; параметры совпадают с советским военным карабином Moisin-Nagant M107.62 мм (стоимость \$ 100)
1936	Винтовка M1 Garand (.30-06)	8	\$ 120	винтовка военного образца США
1907	Винтовка Lee-Enfield MkIII (.303)	10	\$ 100	винтовка военного образца Великобритании
1912	Помповый дробовик Winchester M1912 (калибр 12)	5	\$ 50	
1932	Дробовик Remington M32 (калибр 12)	2	\$ 35	двустольный
Очень тяжёлое оружие				
1903	Двустольная сафари-винтовка Holland & Holland (.600 Nitro Express)	2	\$ 500	+2 урона; следующий ход — проверка атлетики (сложность 3) для того, чтобы остаться на ногах
1918	Лёгкий пулемёт/автоматическая винтовка Browning M (BAR) (.303)	20	\$ 500	+2 урона, требует использования сошек либо стрельбы из положения лёжа

Снаряжение и бытовые услуги

Одежда и экипировка	Цена	Дополнительно
Женская одежда, один костюм	\$ 3-\$ 12+	платье, чулки и шляпа
Зимняя экипировка	\$ 60	сапоги, ветровка, перчатки
Кожаные сапоги	\$ 3-\$ 10	
Меховое пальто, леопард/норка	\$ 90/\$ 585	
Мужская или женская обувь	\$ 1+/\$ 4+	
Мужская одежда, один костюм	\$ 13-\$ 27+	костюм, рубашка, галстук, носки и шляпа
Очки	\$ 9	
Пальто, тренч	\$ 11	

Одежда и экипировка	Цена	Дополнительно
Экипировка для сафари	\$ 25	кожаная куртка, рубашка и штаны цвета хаки, пробковый шлем
Смокинг	\$ 25	
Часы, наручные или карманные	\$ 2-\$ 20+	
Экипировка для мореплавания	\$ 15	бушлат/дождевик, шапка, рабочая рубаха, свитер, холщовые штаны

Бытовые расходы	Цена	Дополнительно
Апартаменты (месяц)	\$ 12-\$ 50+	
Билет в кино и попкорн	\$ 0.20-\$ 0.50	включает кинохронику и мультипликацию
Виски, порция/бутылка	\$ 0.35+/\$ 4+	низкопробный виски стоит дешевле
Дом (три спальни, покупка)	\$ 2,800	
Домашняя еда	\$ 0.65	трёхфунтовый ростбиф, картошка и лук
Еда в ресторане	\$ 0.25-\$ 1+	бифштекс в Радужной комнате, Нью Йорк: \$ 3 (+\$ 1 за вино)
Еда из автомата	\$ 0.10-\$ 0.25	кофе — всегда 5 центов
Кварта молока (около литра)	\$ 0.10	
Кока-Кола, бутылка, 12 унций (355мл)	\$ 0.05	
Комната в гостинице (ночь)	\$ 0.25-\$ 3	Уолдорф-Астория, Нью-Йорк: \$ 5-\$ 10
Учёба в университете (год)	\$ 200-\$ 2,000	Гарвардский университет: \$ 4,500
Хлеб (буханка)	\$ 0.05	

Полезные предметы	Цена	Дополнительно
50 патронов	\$ 0.30	для дробовика: \$ 0.70 за 25 патронов
Бинокль, восьмикратное увеличение	\$ 25	пятикратное увеличение: \$ 12
Будильник механический	\$ 1-\$ 5	отличный таймер для вашей бомбы!
Велосипед	\$ 24-\$ 45	ВД, максимальная скорость 20 миль/ч
Газовая маска	\$ 5	
Гитара	\$ 9	
Зажигалка Zipro 1932-го года	\$ 1	
Золото, тройская унция (примерно 31г)	\$ 35	монеты и ювелирные изделия стоят дороже
Камера, 8 мм	\$ 30-\$ 50	катушка черно-белой плёнки (8 минут): \$ 4
Капкан/ловушка	\$ 6	+ 1 урона и обездвиженная конечность. Чтобы избежать ловушки, требуется бдительность . Чтобы установить — сокрытие .
Керосиновая лампа	\$ 4	

Технологии, оружие и экипировка

Медицинская сумка + аптечка	\$ 20	
Переносной генератор электричества	\$ 120- \$ 300	
Пишущая машинка	\$ 20-\$ 45	портативная: \$ 50-\$ 70
Плотницкие/слесарные инструменты	\$ 10	
Сварочный аппарат (с баллонами)	\$ 95	перезаправка ацетиленом: \$ 8
Сигареты, пачка	\$ 0.15	коробка сигар: \$ 2
Счётчик Гейгера	\$ 10	
Фонарик (две батарейки)	\$ 1	батарейка: \$ 0.05
Фотоаппарат	\$ 5-\$ 40	катушка черно-белой плён- ки (8 снимков): \$ 0.20
Цепь, 30 сантиметров	\$ 0.50	висячий замок: \$ 1

Транспорт и сообщение	Цена	Дополнительно
Бензин, галлон (примерно 3.8л)	\$ 0.19	
Билет на поезд, дневной (миля)	\$ 0.04	около 35 миль/ч (56 км/ч), за- висит от количества и продол- жительности остановок
Взятка (за превышение скорости/ношение оружия/нарушение границы/контрабанду)	\$ 5/\$ 20/\$ 10/ /\$ 10-\$ 100	зарплата полицейского около \$ 3 в день
Местный носильщик (день)	\$ 0.05-\$ 0.25	местный гид: \$ 1 в день
Пульмановский спальный вагон (миля)	\$ 0.02-\$ 0.07	около 40 миль в час и 900 миль в день (65 км/ч и 1450 км/день), зависит от ко- личества и продолжительности остановок
Путешествие океанским лайнером	\$ 10-\$ 100+	600 миль в день, но зависит от погоды
Путешествие по воздуху (миля)	\$ 0.12	90-150 миль/ч (145-240 км/ч)
Телеграмма (слово)	\$ 0.05	международная \$ 0.25 за слово
Шины (набор из четырёх)	\$ 4-\$ 10	





Подводя итоги

В «Ктулху» игрокам и Хранителю предстоит объединить усилия для создания жуткой и загадочной истории. Это возможно, только если каждый будет выполнять свою роль: игроки и их персонажи должны испытывать ужас, раскрывать мрачные тайны и впутываться в неприятности, что не так-то просто, а задача Хранителя — создать для этого все условия.

Советы для игроков

«Меня одолел новый жгучий интерес, в сравнении с которым прежнее детское любопытство представлялось безосновательным и ничтожным. Это первое откровение подвигло меня на многотрудные изыскания и, в конечном счёте, на леденящий душу эксперимент, оказавшийся губительным для меня и моего родственника».

— «Заброшенный дом»

В мистических расследованиях много путаницы, а также тупиков и ложных ответвлений. Однако сама игра такой быть не должна. Поэтому ниже мы перечислили несколько полезных советов, которые помогут вам получить максимум удовольствия от ваших игр.

ВЕРЬТЕ В СВОЮ ПОБЕДУ

Да, эта игра полна кошмаров: вашего героя могут зверски убить, отправить на Юггот или свести с ума. Однако уйти в глухую оборону и отстраниться от происходящего — это лучший способ закончить приключение, не начав его. Не позволяйте страху мешать принимать решения. Проговорите все очевидные действия, выберите наиболее привлекательный вариант и вперёд!

Опасаетесь, что это может закончиться плохо? Конечно, может! Так и задумано.

Что-то ужасное произойдёт вне зависимости от того, какой дорогой вы решите идти. Даже самый смелый и отчаянный план не гарантирует, что ваш герой выживет. Но пока вы не примете решение и не начнёте действовать, ничего интересного не произойдёт вовсе, и истории не случится.

Так что проявите отвагу и инициативу. Решите, с чем вы по-настоящему готовы столкнуться, и дерзайте. Что будет дальше? Кто знает? Может быть, вы не сразите чудовищ, зато удивите Хранителя своим решением. Помните, как и в любой другой игре, именно он заботится о том, чтобы у каждого осмысленного плана действий были шансы на успех. Разумеется, препятствия на вашем пути тоже помещает он, однако

Когда победить невозможно

В некоторых рассказах Лавкрафта персонажи абсолютно бессильны перед лицом опасности. Что бы они ни делали, победить невозможно. Например, в «Цвете из иных миров» нет даже ярко выраженного конфликта: чудовище остаётся или уходит исключительно по собственной воле. В рассказе «Шепчущий во тьме» герои не в силах изменить ситуацию, ми-го всё равно получают своё — в своё время.

Для большинства игроков этот расклад не подходит, но суровая кампания в классическом стиле только выиграет от подобной концовки (см. стр. 102).

это необходимо для создания атмосферы и накала страстей. Поэтому сделайте, наконец, выбор, крепче стисните зубы и отправьте своего сыщика вон на тот подозрительный склад.

В мире Мифов Ктулху безопасность — лишь иллюзия. Отсидеться дома не получится.

ДЕЙСТВУЙТЕ

Создавая героя, вы уже вписываете его в историю, которая вот-вот начнётся. Вполне вероятно, что это будет история про обычного человека: полицейского, профессора университета или журналиста, — который случайно сталкивается с чем-то сверхъестественным и жутким. С точки зрения реализма, самое естественное поведение для большинства людей в такой ситуации — оцепенение или желание спрятаться. Однако в нашей игре оставим эту реакцию для персонажей второго плана.

Поверьте, проявления космического ужаса станут тяжёлым испытанием для героя и без дополнительных усилий по нагнетанию атмосферы с вашей стороны. Поэтому не стоит изображать то самое отрицание и отторжение происходящего — это надоедает уже после пары повторений фразы: «Так не бывает»... Вместо этого при создании персонажа подумайте о том, как правдоподобно обосновать его активность и предприимчивость даже под давлением сводящего с ума кошмара.

В подобных ситуациях участники нередко делают одну и ту же ошибку: концентрируются на реалистичном поведении. Но лучшим решением будет попробовать сделать ходы героев интересными и разнообразными, а обоснования подбирать уже потом. Так гораздо проще заставить персонажей двигаться и что-то делать.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ МОТИВ

Если вам всё ещё сложно придумать оправдание для очередного самоубийственного поступка персонажа, вспомните о его мотиве. Он позволя-

ет привести множество причин, по которым сыщик шагает навстречу опасности, отринув все сомнения и доводы разума. Используйте мотив как источник вдохновения для объяснения действий персонажа.

Если застряли, ищите новую информацию

Если вы на самом деле застряли (а не пренебрегаете вполне разумными вариантами действий), не стойте на месте, бесконечно перебирая уже известные факты. Детективные игры часто вязнут в болоте бесполезных предположений. Возможностям нет числа, но действительность только одна. Если зацепки не дают однозначных ответов, значит, улики недостаточно.

Оказавшись в такой ситуации, сконцентрируйтесь на сборе дополнительных сведений. Что вы должны знать для того, чтобы разработать план действий? Как достать эту информацию? Едва ответы на эти вопросы появятся, наступит время действовать. Не забывайте вести записи о находках, особенно — ключевых. Выберите улику, которая пока не сыграла в расследовании никакой роли, и попытайтесь узнать, чем же она так важна.

Говорите с людьми

Многие игроки опасаются использовать межличностные способности персонажей и предпочитают собирать вещественные доказательства или до тошно изучать библиотеки соседних округов. Это огромная ошибка. Люди: очевидцы, эксперты и информаторы — могут быть самым надёжным способом узнать, что произошло на самом деле. Получив достаточно сведений, вы сумеете выбрать тот лучший путь из худших, который позволит вашему сыщику дожить до зловещего финала расследования.

Продолжайте двигаться

Не ждите от каждой сцены больше одной важной улики, но, получив её, не торопитесь сразу перейти к следующему эпизоду. Слишком часто

игроки вновь и вновь возвращаются к уже пройденным этапам в поисках пропущенных крупниц информации, однако это лишь ещё одна ошибка. Если улика указывает вам направление движения — следуйте этому указанию. Скорее всего, там вы найдёте новую информацию, которая позволит продолжить расследование. Но вы никуда не придёте, если будете ходить по кругу.

Проявляйте инициативу

Обычный человек вряд ли захочет связываться с расследованием, которым должен заниматься профессионал. Однако, когда дело касается мистических тайн, специалистов попросту нет: перед космическим ужасом все равны. Возможно, ваш сыщик неважно смотрится в образе героя, но где взять кого-то получше? Ему так или иначе придётся взять на себя роль детектива, каким бы странным это занятие ему ни казалось.

Не забывайте и о своих межличностных способностях. Именно они помогут вам попасть в места, куда обычным людям путь закрыт. В случае необходимости, просто придумайте убедительное и подходящее прикрытие для себя. Смысл в том, что игра в примерного гражданина вас не спасёт. Вам придётся зайти на вражескую территорию, чтобы приоткрыть завесу тайны. Поэтому минутная нерешительность и растерянность, которую испытывает персонаж, — это понятно и реалистично, но не стоит затягивать эту паузу. Это попросту скучно и ни к чему вас не приведёт. Пусть герой примет новую непривычную для него роль и начнёт действовать в соответствии с ней.

Советы Хранителям

«Человечеству останется лишь воспринять это как предупреждающий знак, подаренный нам таинственными силами Вселенной, и отказаться от непомерных амбиций, осознав ничтожность собственного бытия в кипящем водовороте времени. Ему

также следует быть готовым к встрече с доселе неведомой опасностью, которая, даже не будучи в состоянии охватить целиком весь наш народ, может обернуться чудовищными и непредсказуемыми последствиями для многих наиболее смелых и любознательных его представителей».

— «Тень из безвременья»

Приключения в «Ктулху» начинаются с создания сценария. Жанр игры — мистический детектив с элементами ужаса. Очень важно сохранить все составляющие этого определения: детективную структуру и пугающую атмосферу. Структура поддерживает историю и помогает ей развиваться, атмосфера же вдыхает жизнь в повествование. Оба компонента незаменимы и дополняют друг друга.

РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЕВ

Итак, герои игры «Ктулху» натываются на некую мистическую тайну, обнаруживают, что за ней стоит ужасная правда. Мифов, чудовищная тварь или оккультный заговор, и предпринимают отчаянные попытки уничтожить, остановить или предотвратить надвигающийся кошмар. В финале сыщики могут убить безумного колдуна; взорвать древнюю пещеру, чтобы скрывающееся в ней зло не выбралось наружу; уничтожить всех чудовищ или изгнать их с помощью ритуала; украсть ключевой артефакт или книгу или утопить эти опасные предметы в Наррагансетском заливе. В некоторых историях сыщики даже обращаются за помощью к ФБР или армии, чтобы сравнять с землёй целые города. Однако персонажи могут просто сойти с ума, оставив пугающую истину тем, кто последует по их стопам.

АНАТОМИЯ ДЕТЕКТИВА

Как Хранитель вы создаёте каждое приключение из трёх ключевых элементов: завязка, пугающая истина и цепочка улик, к ней ведущая.

Завязка — это событие, сверхъестественное явление, убийство или таинственное письмо, привлекающее внимание сыщиков. Вот несколько примеров:

- убийство, совершённое в несвойственной для человека манере или способом, описанном в одной из древних книг о Мифах;
- странные огни или силуэты, замеченные в отдалённом, заброшенном или зловещем месте, например, на кладбище или в пользующемся дурной славой доме;
- мистик, художник или учёный, друг или родственник умирает или исчезает при загадочных обстоятельствах;
- ясновидящий, древняя книга или кошмарный сон предвещают катастрофу в ближайшем будущем;
- странный незнакомец пытается пробраться в библиотеку, на кладбище или в дом одного из сыщиков.

Пугающая истина — это то, что происходит на самом деле, настоящая причина тех мистических событий, с которыми столкнулись сыщики. Это может быть краткое проявление Мифов в нашей реальности (как в «Цвете из иных миров») или следствие действий потусторонних существ (рассказ «Шепчущий во тьме»). Так или иначе, Хранитель должен решить, что именно выступает в роли Большого Зла и чего оно хочет. Если же в деле замешана группа сектантов или безумец-одиночка, Хранитель точно так же определяет их мотивы, цели, методы действий и их связь с Мифами или её отсутствие.

Так или иначе, Хранитель должен придумать событие, которое станет отправной точкой истории, её завязкой. Ею может стать ошибка антагонистов, неосторожность, простое совпадение или же злонамеренное действие. Помимо этого, нужно определить, что произойдёт в том случае, если сыщики не вмешаются в цепочку событий. Продолжат ли ми-го добычу минералов в Вермонте? Будет ли сле-

Мистика и мистификация

Одно время был очень популярен жанр приключенческих историй с мистификациями, берущий своё начало в таких произведениях ранней готики, как «Тайны Удольфо» Энн Рэдклифф. В них злодей-садист использовал декорации готического рассказа ужасов для того, чтобы осуществить свой зловещий план. Все сверхъестественные на вид события имели своё рациональное объяснение: намеренный обман или совпадение, в лучшем случае — использование гипноза. В таких сюжетах мафия Сан-Франциско создаёт легенду о страшном морском чудовище как прикрытии для контрабанды, а злой баронет ради наследства пытается свести с ума собственную сестру.

Эти истории можно использовать для того, чтобы разнообразить сюжеты, выстроенные на Мифах Ктулху. Они строятся так же, как «основные» сюжеты, но их главная идея заключается в имитации, и поэтому они не требуют специфической атмосферы... Или всё-таки требуют? Удачно расположенная улика, связанная с основной активностью Мифа, может добавить игрокам поводов для опасений.

дующее приключение посвящено Саймону Орну и целой армии поднятых им из могил мертвецов? Наступит ли конец света, когда Йог-Сотот сможет проявиться во всей своей силе в Америке?

Наконец, стоит определить, что нужно сделать, чтобы отсрочить или предотвратить несчастье, хотя бы только здесь и сейчас. Это условие победы игроков над Мифами, не известное им, но определяющее удачный исход игры.

Как только логика повествования с точки зрения Мифа становится ясна Хранителю, от неё можно отталкиваться в создании цепочки улик — от конца к началу. Улики должны провести героев от завязки к пугающей истине о Мифах и пониманию того, что делать дальше, чтобы улучшить положение. Цепь улик в идеале позволит игрокам понять или угадать условие победы над Мифом.

Кроме всего перечисленного, можно ещё продумать реакцию антагонистов. Чем чудовища, инопланетяне или колдуны ответят на действия сыщиков? Что привлечёт их внимание? Вызовет ли расследование убийства новые преступления? Будут ли уничтожены вещественные доказательства? Попытаются ли виновные направить сыщиков по ложному следу, запугать или устранить свидетелей и ставших ненужными сообщников? Недалёкие самоуверенные злодеи могут напрямую атаковать персонажей. Умные и дальновидные — нанесут удар из-за угла. Чудовища на пути сыщиков могут руководствоваться своей чуждой для человеческого разума логикой, голодом или ненавистью, а могут просто их не заметить.

СТРУКТУРА СЮЖЕТА

Расследование в самом прямолинейном его варианте можно рассматривать как серию игровых сцен, выставленных в определённой последовательности. При этом вариантов перехода от одной сцены к другой может быть несколько. Кроме того, вы в праве импровизировать, изменяя порядок сцен, и даже создавать новые, подстраиваясь под действия героев. Сценарии подобного рода проще создавать и проводить, но сложно скрыть, что сцены были проработаны заранее.

Другой подход к проработке сценария — свободная структура. В ней по-прежнему есть основная линия — цепочка улик, которые должны получить персонажи, чтобы достичь успеха. В ваших игровых записях они могут фигурировать, как детальные и подробные описания, либо же в каче-

стве краткого перечня событий, которые должны произойти. Простой пример подобной структуры вы можете увидеть во вступлении к приключению «Ужас в Кингсбери», включённому в эту книгу.

В структуру сюжета могут быть включены сцены противостояния, например:

- чудовища (или другие антагонисты) подвергают опасности жизнь и/или рассудок своих оппонентов. В роли оппонентов могут выступать как сыщики, так и персонажи второго плана;
- кто-то из сыщиков действует в личных целях или участвует в параллельном расследовании;
- случается что-то странное или необъяснимое. Событие может одновременно проливать свет на природу опасности, поддер-

Несколько цепочек улик

Один из интереснейших и необычных вариантов структуры сценария — тот, который даёт возможность пройти от завязки (или даже нескольких завязок) до пугающей истины несколькими возможными цепочками улик. Эта структура требует тщательной проработки, поскольку при неудачном исходе сценарий будет казаться неестественным и навязчивым, но качественное исполнение позволяет вывести приключение на новый уровень: любой выбор игрока приведёт к ключевой улике. При умелой работе Хранителя, несколько цепочек улик могут даже помочь в поддержании уровня напряжения — культ Ктулху окружит сыщиков! К тому же неиспользованные цепочки можно всегда пустить в дело заново в качестве продолжений (новая ветка культа) или запасных планов.

живать напряжённую атмосферу и бить по **самообладанию** сыщиков. Это позволяет сделать финальную сцену более опасной и драматичной;

- персонаж второго плана (союзник, противник или просто свидетель) отвлекает внимание сыщиков, пускает их по ложному следу или предлагает свою гипотезу происходящего. Таких ответвлений должно быть как можно меньше, но они придают истории глубину.

Подобные заготовленные сцены позволяют сделать структуру максимально свободной и адаптируемой под действия игроков. К тому же, как правило, достаточно лишь нескольких тезисных заметок, обрисовывающих приключение, если вы, конечно, не планируете, что созданным вами сценарием будет пользоваться кто-то ещё (как в случае с «Ужасом в Кингсбери»).

ПЛАВАЮЩИЕ КЛЮЧЕВЫЕ УЛИКИ

Ключевые улики позволяют истории развиваться последовательно. Плавающая ключевая улика полезна тем, что может появиться в любой из нескольких сцен, тогда как другие привязаны к определённым точкам. Хранитель решает, где появится такая улика, в процессе игры.

Плавающие ключевые улики позволяют Хранителю контролировать темп приключения и дают сыщикам возможность испытать всё, что предлагает им игра на данном этапе. Например, вы можете устроить героям встречи со всеми подозреваемыми жрецами культа Мордигиана до того, как поворот сюжета запрет их всех вместе на ночь в старом тёмном здании. Чтобы достичь этого, достаточно просто придержать на время ключевую улику, указывающую на дом. Такой подход позволит игрокам насладиться историей во всей её полноте.

С другой стороны, плавающие улики позволяют вам, подобно безжалостному редактору, вы-

Заключение под стражу как элемент сюжета

Ситуации, в которых наказанием за ошибку служит тюремное заключение или другое ограничение свободы, должны вводиться в игру очень осторожно. По возможности, дайте персонажам шанс избежать подобного исхода за счёт успешной проверки (или даже состязания) общих способностей.

Если во время игры персонажа задерживают власти, и он не в силах выбраться, то неизбежно возникают тягостные паузы, которые не добавляют в историю ничего нового. Если уж такая ситуация возникла, старайтесь её не затягивать: продумайте план побега или предложите потратить пункты межличностных способностей. Кроме того, **статус** персонажей или их полезные знакомства также могут помочь обрести свободу. Возможно, это займёт у сыщиков время, изрядно потреплет им нервы, но в итоге они окажутся на свободе и смогут продолжить расследование.

Если же в вашем сценарии заключение под стражу необходимо для получения важной информации, готовьтесь к тому, что игрокам будет сложно принять подобный поворот событий. Многие из них предпочтут, чтобы их героям извлекли мозги и отправили в банке на Юггот, чем чтобы они провели хоть пять минут во вполне себе уютной тюрьме. К сожалению, таким игрокам сложно втолковать, что ситуации, когда их персонажа ловят, — неотъемлемая часть игр в этом жанре. Отношение к заключению персонажа кроется в желании сохранять контроль над происходящим, и игроки обычно глухи к любым доводам, когда их этого контроля лишают.

резать лишние сцены, чтобы ускорить темп развития событий.

Допустим, что плавающая ключевая улика может появиться в любой из пяти разных сцен. Вы решили, что эта часть приключения должна занять около часа. Если игроки переходят от сце-

ны к сцене каждые десять минут, ключевая улика появится в самой последней. Если копаются и тратят по двадцать минут на сцену — они найдут ключевую улику сразу же после третьей.

Ещё один повод для появления плавающей улики — перемена настроения игроков. Если им всё

Знание мифологии Ктулху

Способность **мифология Ктулху** — отравленный джокер игры. Если игрок использует эту карту, он либо хочет сделать большой шаг в сюжете (и заплатить за это сполна), либо собирается подтвердить свои умозаключения и сыграть немного сочного лавкрафтовского безумия.

Хранитель, конечно, всегда готов услужить. Во-первых, можно невозбранно декламировать зловещие стихи, упоминать запретные имена и делать упор на иррациональное и космическое в противовес практическому и бренному. Стоит вспомнить о слабых сторонах конкретного сыщика и прицельно бить по его душевным опорам. Во-вторых, необходимо раскрыть пугающую истину настолько полно, насколько позволяет канва приключения, по меньшей мере подтвердив имя стоящего за сюжетом Великого Древнего и обрисовав основу чудовищных планов врага.

Примеры откровений

- Место упокоения Ктулху поднялось над водами Тихого океана, и его культ пытается снять печать с его гробницы.
- Цивилизация этих пришельцев дошла до таких высот, о которых человечеству можно только мечтать, но те немногие выжившие её представители деградировали и погрязли в кровавом безумии.
- Хастур отравил умы всей группы сыщиков.
- Дочь старика Уотли выносила двух детей-близняшек, что появились из семени Йог-Сотота. Один из близнецов все ещё жив.
- Во время солнечного затмения служители культа Ньярлатхотепа собираются при помощи ритуала открыть врата для своего повелителя
- Трёхсотлетний колдун получил от Йог-Сотота знания о том, как воскрешать людей.
- Упыри населили лондонское метро, и правительство уже знает об этом.

Откровение не должно ни выдавать условий победы, ни предоставлять игрокам практические средства для борьбы с Мифами. Для получения такой информации существуют книги, допросы представителей культа, дневники, надписи и так далее. В стандартном сценарии «Ктулху» вся цепочка улик, от завязки до пугающей истины и условий победы, доступна игрокам даже без знания **мифологии Ктулху**. Использование этого козыря позволяет сыщикам ненадолго увидеть конечную точку пути и, может быть, пару достопримечательностей по дороге. Оно не заменяет ни дорожную карту, ни компас. В то же время при классическом подходе к игре может возникнуть ситуация, неразрешимая без использования **мифологии Ктулху**, и при этом оканчивающаяся откровением (см. стр. 102).

ещё доставляет очевидное удовольствие этот этап приключения, если их занимает происходящее, переход к новому этапу может быть отложен до самой последней сцены. Если игроки начинают скучать или уставать, улику можно преподнести пораньше.

Приключение, описанное в этой книге, использует плавающие ключевые улики.

Обусловленные улики

Один из популярных приёмов полицейских сериалов — это сцена допроса упрямого свидетеля, которого заставляет «расколоться» упоминание не-

коего важного факта. Именно этот факт позволяет получить необходимую информацию или признание. В правилах СЫЩИК подобного рода информация называется обусловленной уликой. Её можно добыть только с помощью одновременного использования межличностных способностей и заранее добытой улики. Последняя называется уликой-условием и входит в категорию ключевых улик.

Способности персонажей второго плана

Детализация описания персонажей Хранителя зависит от их роли в истории. Если это обыч-

Планирование кампании

Кампания — это связная серия отдельных сценариев, объединённых одним сквозным сюжетом: возможно, они строятся вокруг единого глобального заговора или каждый сценарий раскрывает один из фрагментов пугающей истины. Если проводить параллели с телевизионными сериалами, кампания — это сезон такого сериала. В структуре кампании можно выделить следующие этапы:

Вступление. Это приключение играет роль «наживки» в кампании, и оно должно быть достаточно ярким, чтобы заинтересовать игроков в продолжении развития сюжетной линии. Конфликты задают общую тему кампании и, в идеале, дают возможность познакомиться с «большим злом», например, в заключительной сцене.

«Большее зло». Это источник тех воплощений Мифа, с которыми сыщикам предстоит повстречаться в ходе кампании. В роли «зла» может выступать Великий Древний, порочный культ, безумный колдун, гости из далёкого космоса или, возможно, сразу несколько опасностей из перечисленных. Так же, как и в случае отдельно взятого сценария, Хранитель должен проработать цели, намерения и методы действия противника и продумать, как герои смогут помешать его планам.

Развитие истории. Это та же цепочка улик, но в большем масштабе. Хранитель оперирует не отдельно взятым сценарием, а их последовательностью. Каждое приключение должно логично вести к следующему, приближая героев к развязке. Примеры:

- Расследуя загадочные события в заброшенном доме, сыщики сталкиваются с проявлением Мифа и изгоняют его.
- Они находят и побеждают культ, проводивший в том доме зловещие ритуалы.
- Сыщики узнают, что архитектор, построивший дом, — и есть основатель культа. Он до сих пор жив и замыслил что-то недоброе.
- Раскрыв его планы по захвату Стоунхэджа, они успевают помешать ему.
- Наконец, герои находят убежище архитектора, сражаются с ним на его территории и одерживают верх (если повезёт).

Продолжение на следующей странице...

ный статист, чья роль сводится к короткому разговору, достаточно краткого описания и нескольких слов, обрисовывающих его поведение. Ни общие, ни исследовательские способности ему попросту не нужны. Если же персонаж обладает важной уликой, не лишним будет указать межличностные способности, которые помогут её получить.

Если вы не хотите привязывать улику к конкретной способности, отметьте восприимчивость персонажа сразу к нескольким. Часть из них будет располагать его к персонажам игроков, часть — вызывать неприязнь.

Если персонаж станет противником сыщиков, ему понадобятся соответствующие общие способности: **здоровье, атлетика, стрельба, драка** и т. д. То же самое касается персонажей, которые используют свои способности для помощи героям (например, проводник в горах). Опишите те из них, которые больше всего соответствуют их роли и вероятнее всего потребуются в игре.

Время от времени сыщики могут нанимать специалистов, наделённых исследовательскими

способностями, — это одна из возможностей потратить пункты собственных способностей сыщиков. Таким образом, например, можно задействовать **статус**, чтобы получить консультацию медика. В этом случае нет нужды отмечать способности персонажей второго плана специально. Достаточно решить, увенчалось ли ожидаемое действие профессионала успехом.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

В зависимости от ситуации, способности можно использовать по-разному, что обусловлено правилами. От выбора определённого действия зависит скорость развития сюжета. Делайте этот выбор, исходя из последствий провала.

Если применение способности — единственный способ получить важную информацию, то и успех должен быть автоматическим (при условии, что персонаж владеет этой способностью). Даже в этом случае вам, возможно, придётся менять правила на ходу в случае, если ни один игрок не воспользуется возможностью (например,

В каждом приключении Хранитель приоткрывает планы «большого зла» и предоставляет ещё немного информации о том, как с ним бороться. Некоторые сценарии могут быть построены вокруг ответной реакции «большого зла», когда его служители пытаются уничтожить героев, подстроить для них ловушку или переманить на свою сторону. Даже такие приключения должны нести вклад в общий сюжет кампании.

Кроме того, некоторые сценарии могут выполнять роль плавающих улик, о которых шла речь ранее. Они раскрывают информацию, которая важна для понимания интриги, но которой не нашлось места в предыдущих приключениях (или сыщики до неё просто не добрались).

Как и в телевизионном сериале, вовсе необязательно делать так, чтобы каждая «серия» была напрямую связана с «большим злом». Некоторые могут развивать сюжетные линии второго плана, раскрывать последствия или предысторию прошлых приключений или же просто давать передышку героям. Кроме того, такие сценарии можно связывать с реальными историческими событиями или рассказами Лавкрафта, если их время совпадает с календарём игры. Например, если сыщики попадают в Провиденс во время великой грозы 8-го августа 1935-го года, они оказываются в самом центре событий рассказа «Скиталец тьмы», даже если их собственная кампания сосредоточена на ми-го.

Связи в кампании

Кампания устроена так, что сведения, полученные сыщиками в одном сценарии, становятся завязкой для следующего или связывают события одного приключения с будущими сюжетами. Поэтому задача Хранителя — выстроить историю таким образом, чтобы хотя бы одна из ключевых улики указывала не только на новую сцену, но и на что-то за пределами текущего сценария. Иногда такая связующая улика становится наградой за победу над главным злодеем приключения. Иногда она появляется в самом начале, но лишь значительно позже герои понимают её важность. А иногда она и вовсе никак не относится к основному сценарию. Например, в «Секретных материалах», Глубокая глотка туманно намекает Малдеру на что-то, однако смысл его намёков становился понятен лишь спустя несколько эпизодов.

Возможные связующие элементы:

- письма от одной ветви «большого зла» к другой;
- визитные карточки, спичечные коробки или другие предметы, указывающие на места;
- фотографии уже известных злодеев в необычных местах или в необычной компании;
- брошюры, буклеты, типографские бланки или другие указания на организации;
- символы культа на телах, стенах, статуях и книгах;
- записки тех (зачастую почивших), кто шёл по этому пути до героев;
- свидетельства, мнения экспертов, разговоры и слухи, случайные упоминания, загадочные цитаты или признания, полученные от персонажей второго плана: экспертов, представителей власти, учёных, журналистов, информаторов, случайных прохожих, союзников или служителей культа Древних;
- артефакты и произведения искусства, фотографии, книги или коллекции, возможные наводки на художника, музей или магазин редких вещей;
- почтовые записи, чеки, счета, упаковочные квитанции, железнодорожные расписания;
- странные пометки на картах, совершенно не связанные с текущим сценарием;
- слежка за служителями культа или одним из второстепенных персонажей (почему он здесь? Что он делает? Зачем он с ней говорит?);
- переходы между местами: секретные двери, откидные панели, врата в другое измерение;
- вырезки из газет, повествующие о похожих явлениях или событиях в масштабах страны или мира, подклеенные в альбом или собранные в коробке;
- намёки и указания в книгах (особенно книгах Мифов), лекциях или неопубликованных диссертациях, рукописные пометки, оставленные в них читателями;
- проповеди безумцев, нацарапанные, набранные на машинке, услышанные или записанные;
- места, люди, события, упомянутые в дневниках, записных книжках или книгах Мифов.

предоставить шанс добиться такого же результата с помощью другой способности). В случае ключевой улики важна гарантия её получения.

Если на кону стоит что-то, что не является обязательным, но проливает свет на события, можно потратить один или два пункта из запаса способностей. Стоимость получения информации зависит от её развлекательной ценности, а не сложности исполнения задуманного (чтобы вдохновиться ещё больше, см. стр. 72, Примеры преимуществ).

Помните, что драматизм превышает реалистичности. Правила СЫЩИК подразумевают накал страстей, и приключение должно быть выстроено соответствующим образом. Например, сложность вскрытия дверных замков, с которыми героям придётся иметь дело, будет зависеть от роли в сюжете, а не от качества товара в доступных для антагонистов хозяйственных магазинах. Запертая дверь может оказаться источником разочарования и растерянности, сознательной попыткой поменять планы персонажей или, как это часто бывает, и тем, и другим одновременно. Если замок скрывает за собой полезную информацию, его можно взломать. Если же героев заперли с бесформенными потомками Цатогуа, то потребуется, как минимум, проверка **механики**, чтобы выбраться из западни.

Если последствием провала может стать безумие, смерть или увечье, пусть герои пройдут проверку способности. Если логика игрового мира предполагает противостояние между персонажем второго плана и сыщиком, устройте состязание.

В игре ужасов увечье не мешает развитию сюжета. Герои «Ктулху», особенно при классическом подходе к игре, умирают часто и иногда, увы, довольно рано. Игрок перебирает знакомых своего погибшего персонажа (см. стр. 42, личный корреспондент) и создаёт нового сыщика, Хранитель вводит его в игру («Через три дня мы подобрали Отца Мика на станции, и...»), и вот уже новый сыщик идёт по следу, и история продолжается.

Кампанию «Ктулху» лучше строить от одного эпизода к другому таким образом, чтобы сюжетные линии не зависели от постоянного присутствия одних и тех же сыщиков.

Со страниц учебника истории

«Всё это началось для меня с вошедших в историю и не имеющих себе равных потопов в Вермонте 3-го ноября 1927-го года».
— *«Шепчущий во тьме»*

Сюрреалистические и кошмарные штампы жанра ужасов становятся ещё более пугающими, когда идут рука об руку с событиями обычной жизни. Историческая эпоха игры «Ктулху» даёт для этого массу возможностей даже без учёта Мифов. Используя в своих играх подлинные исторические события, Хранитель может размыть грань между сверхъестественным кошмаром и реальностью.

Начиная работу над сценарием, пролистайте исторические книги и биографии, сборники заметок о загадочных событиях, культурные альманахи и даже художественную литературу в поисках необычных, странных, необъяснимых событий того периода, в котором будет развиваться ваша история. Добавьте подходящее случаю объяснение, например, что чудовищное землетрясение в новозеландском городе Напьер в 1931-ом году было вызвано культом Цатогуа. Или что особый отряд Общества чёрного дракона во время резни в Нанкине вынес из музея статую одного из Древних. Повлияли ли Мифы на событие? Были ли его причиной? Событие или его последствия могут исполнить роль завязки в сценарии, сэкономив вам половину работы.

НЕДОВЕРИЕ ВЛАСТЕЙ

«В вопросе, уведомлять ли полицию Массачусетса, наши мнения разделились, и негативное одержало верх».

Кто не видел того, что видели мы, никогда не поверил бы нашей истории.
— «Ужас Данвича»

Тот факт, что любые представители власти (полиция, чиновники, пресса) решительно отказываются верить героям, уже давно стал классическим приёмом жанра ужасов. Но в случае историй в лавкрафтианском стиле ситуация ещё хуже: правда, которую раскрывают сыщики во время своего расследования, настолько ужасна, что никто из них не решается поведать её миру.

Для использования этого приёма есть веские причины. Именно изоляция героев — географическая (древние руины где-то в Антарктике) или социальная (сыщика считают опасным безумцем) — позволяет создать необходимую для жанра ужасов атмосферу страха и тревоги. Согласитесь, не так-то просто держать игроков в напряжении, если в любой момент герою на помощь смогут прийти верные друзья и соратники.

Нет, власти не совсем бесполезны: в конце концов они могут признать заслуги детективов и сровнять всё побережье Иннсмута с землёй, но уже после того, как герои прошли через ад и чудом выжили. Это происходит только в самом конце истории, если вообще происходит.

Хранителю стоит следить за соблюдением этого негласного правила. Лишить персонажа внешней поддержки в 30-ые годы XX века довольно легко. Сотовых телефонов ещё не существовало, обычные не всегда были доступны, часто делили между собой одну линию (особенно в маленьких городках вроде Иннсмута), позволяя подслушивать разговоры, и к тому же наряду с телеграфом, зависели от состояния проводов. Радио было ещё новинкой — редкой и довольно громоздкой.

Дороги между городами в то время были узкими и неровными, и движение могло надолго остановиться из-за оползня, разрушенного моста или наводнения. Прокатных компаний, спо-

собных заменить вышедшую (или выведенную) из строя машину, ещё не существовало.

Полиция ещё не опасалась судебных исков по любому поводу, поэтому служители закона могли позволить себе не только вежливый скептицизм, но и откровенную грубость. А в случае если особо настырный «потерпевший» станет тратить их время, его могли и арестовать за бродяжничество без всякого права на звонок или адвоката.

Все эти ограничения служат мотивацией для сыщиков довести расследование до конца. Каждый из них должен понимать, что без доказательств полиция и пальцем не пошевелит. Помощи ждать не от кого. А могут быть и такие классические для жанра осложнения:

- Если герои не сумеют обнаружить связь между убийствами и найти виновного, следующей жертвой может стать один из них.
- Если они не выяснят, что на самом деле случилось с [Алонсо Тайлером], никто другой не найдёт ответа.
- До ближайшего полицейского участка не од на миля, телефон не работает, а несчастная жертва может быть уже мертва.

Иногда Хранителю тяжело удержать игроков от идеи пойти в полицию. В некоторых случаях мотивы и прошлое сыщика могут в этом помочь, например, определённые персонажи предпочтут держаться от властей как можно дальше. Также зачастую помогают эти классические оправдания:

- Полиция никогда нам не поверит. Какой здравомыслящий человек побежит в полицейский участок для того, чтобы рассказать о гуляющих по кладбищу мертвецах, в чьих телах копошатся могильные черви?
- Полиция решит, что мы виновны. Пришлось ли сыщикам кого-то убить? Похожи ли они на тех, кого можно обвинить в произошедшем?
- Полиция с ними заодно. Что им стоило сговориться? Можно ли доверять полицей-

ским? Вероятность того, что полиция уже на стороне злодеев, — самая неприятная.

Стоит отметить, что сыщики, связанные с полицией непосредственно, могут осознавать эти риски намного лучше, чем наивные дилетанты.

УПРАВЛЕНИЕ СЦЕНАРИЯМИ

В основе любой детективной истории лежит вполне определённая структура: сыщики натываются на загадку, берутся её расследовать и следуют от сцены к сцене по цепочке улик, раскрывая зловещую правду. В финале их может ждать (хоть это и совсем необязательно) прямое столкновение с антагонистом.

В условиях ролевой игры такую структуру иногда сложно поддерживать. Если не прилагать достаточно усилий, направляя игроков к цели, они могут потерять нить расследования, и вся исто-

рия расплывётся в невнятную кашу. Если же переусердствовать в этом, они будут чувствовать себя связанными по рукам и ногам наблюдателями, неспособными повлиять на заранее определённую последовательность событий (на ролевом жаргоне такой стиль игры называется «рельсы»).

Секрет хорошего детективного сценария в балансе между этими двумя крайностями, подобранном под конкретную группу. Игроки, склонные топтаться на месте, могут высоко оценить чётко очерченную структуру с ясными целями, прямолинейным повествованием и простой системой решений. Если же ваши игроки способны справиться с самой сложной головоломкой или концентрируются на атмосфере игры и переживаниях своих персонажей, вам стоит выбрать более гибкий подход к созданию сценариев.

КАК БОРЬТЬСЯ С РЕЛЬСАМИ?

Некоторые игроки крайне негативно относятся к «рельсам». Это вполне понятно и, скорее всего, связано с печальным опытом игры у Хранителя, который не оставлял им никакой свободы действий. Если они к тому же поддались последним веяниям теории ролевых игр, то могут также полагать, что именно игроки должны определять и развивать сюжет истории, — иначе говоря, брать на себя часть функций, традиционно возлагаемых на Хранителя. И будут ждать от него именно такой игры.

Самое главное, чтобы сюжет оставался гибким, а Хранитель менял его, реагируя на решения, принятые игроками. Тогда они не будут чувствовать, что идут по рельсам. Помимо всего прочего, важно не допускать появления видимости рельсов.

Некоторые игроки могут решить, что автоматический успех при поиске улик по правилам СЫЩИК неизбежно приведёт к рельсам. Но на самом деле это не так. Уровень гибкости повествования совершенно не зависит от игровой механики, касающейся прохождения проверок (или, точнее, отсутствия необходимости проверок). Жизнь

Как скомпенсировать неравномерную посещаемость

Даже опытные и увлечённые игроки не всегда способны выкроить для игры время. Если это коснулось и вашей группы, вы не можете наверняка рассчитывать, что на игру придёт полный состав участников. Чтобы скомпенсировать чьё-то отсутствие, дайте каждому игроку запас плавающих пунктов исследовательских способностей. Эти пункты они смогут потратить, чтобы получить улику, для доступа к которой у них нет нужной способности. Когда в этом возникнет необходимость, обыграйте подобную трату тем, что персонаж вспомнил какие-то навыки, которым его научил отсутствующий коллега. Количество плавающих пунктов меняется в зависимости от потребностей группы.

истории зависит от мастерства Хранителя и от возможности игроков импровизировать в рамках деструктивного сюжета. Это касается практически любой системы правил настольных ролевых игр.

В качестве доказательства можем привести вам интересный парадокс, возникший во время проведения тестовых игр. Сильнее прочих на рельсы жаловались именно те игроки, Хранители которых больше всего импровизировали.

Такой результат может объясняться различными предпочтениями игроков, но он также говорит нам о необычайной важности поддержания у игроков ощущения свободного выбора. Когда вы ведёте настольную ролевую игру, вы можете создать иллюзию влияния на ход событий, даже если игроки слепо следуют сценарию. С другой стороны, есть вероятность сформировать впечатление ограниченности выбора, когда вы на самом деле импровизируете, чтобы угнаться за совершенно неожиданными решениями игроков.

Ниже приведены пять основных способов поддержания нужного восприятия игрового процесса.

- Если вы используете уже готовый сценарий, постарайтесь по максимуму его видоизменять. Избегайте прямого зачитывания. Даже если текст действительно профессионально написан, ваше собственное изложение, пусть сбивчивое и не столь уверенное, будет выглядеть естественнее. У некоторых Хранителей есть дурная привычка очень много читать, потому что им трудно выбирать нужные детали или информацию из написанного сценария. В этом случае вам помогут яркие фломастеры: выделите ими ключевые моменты, которые вы потом вплетёте в вашу импровизацию.
- Во время сцен общения между персонажами внимательно слушайте, что говорят игроки, и отвечайте соответственно. Взаимодействуйте с ними. Это важнее излияния

Система СЫЩИК и импровизация

Советы, приведённые в этой главе, призваны помочь вам как можно лучше подготовиться к игре. Однако помните, что это лишь советы, и сам СЫЩИК с его системой автоматических успехов не требует жёстко прописанного сценария, как не требуют его «привычные» игры со старыми-добрыми бросками кубиков для получения информации.

Вы вполне можете полагаться на импровизацию, однако даже в этом случае мы рекомендуем заранее сформулировать и записать основные идеи игры (стр. 139, Структура сюжета). Кроме того, отметьте основные черты и навыки персонажей. Они подскажут вам способы подачи улик, которые позволят героям проявить себя. Вот простые правила импровизации: чаще сверяйтесь со списком способностей персонажей и всегда имейте в запасе хотя бы одну ключевую улику.

Даже если выбранный вами стиль игры построен на импровизации, вы, вероятно, предпочтёте заранее продумать основную интригу сюжета. Да, вы можете заранее определиться только с первоначальным раскладом, сужая варианты возможных развязок по ходу игры. Каждая новая улика будет приоткрывать завесу тайны и сокращать число «истинных» подоплёк сюжета, пока не останется одна из изначальных пары десятков. Будьте осторожны: некоторым игрокам не нравится играть вслепую, особенно если этот факт от них скрыт. Другие, впрочем, с удовольствием примут такой вариант. Вы сами знаете свои возможности и своих игроков.

на детективов тонны информации и улики через своих персонажей.

- Пусть игроки сами наполняют деталями окружение. Если они спрашивают, какая сейчас погода, спросите, какую они хотели бы. Если они интересуются, есть ли в каком-то месте некий предмет, ответьте, что он есть, и пусть они опишут его. В редких случаях от таких деталей будет зависеть расследование, тогда вам придётся отказаться от этой техники и вернуться к первоначальным данным, чтобы не нарушить цепь улик. Но если это не так критично, попытайтесь включить предложения игроков в историю.
- Подгоняйте своих персонажей и ситуации под персонажей игроков. Если один из сыщиков — неряшливый репортёр, — пусть он столкнётся с помешанным на чистоте политиком, который всеми фибрами души ненавидит прессу. Пусть персонаж, главной сексуальной фантазией которого является хорошенькая библиотекарьша, встречается их на каждом углу, и так далее.
- Включайте в историю детали и ситуации, которые позволяют игрокам лучше раскрыть предысторию своих персонажей. Призовите на помощь их старых друзей, знакомых, учителей, коллег или противников.

Если вы сами всё ещё думаете, что правила СЫЩИК требуют или поощряют рельсы, дайте им последний шанс в реальной игре. Каждая группа игроков совершенно по-разному проводила расследование в процессе приключения, приведённого в конце этой книги. Всегда возникали совершенно непредвиденные ситуации, причиной которых были действия игроков. Так как и должно быть.

Любой путь — правильный

Да, это может показаться странным, но для игры важнее поддерживать видимую, не-

жели действительную повествовательную свободу. Тем не менее, не стоит злоупотреблять этим правилом. Не бойтесь полагаться на импровизацию и отступать от сценария там, где это возможно, — к счастью, это не так сложно сделать. Просто помните о том, что каждая улика (особенно ключевая) может быть доступна не только персонажу, обладающему способностью, описанной в сценарии, но и любому, кто предложит интересный и правдоподобный способ получения этой информации.

Сценарий — это основа, от которой вы отталкиваетесь. Он гарантирует, что есть по крайней мере один способ завершить расследование. Но он не должен становиться единственным возможным путём. Группа игроков зачастую спонтанно может выдать более интересную идею, чем любой сценарист. Просто примите их решение.

Есть, правда, одно исключение: этот совет касается только улик, доступных в конкретной сцене. Разрешите игрокам перескакивать через сцены и находить доступную позже улику, только если того требуют временные рамки. Если такая опасность перепрыгивания возникает в начале игры, и вы не уверены, что сможете придумать достаточно интересных сцен на замену пропущенным, пресеките эти попытки со стороны игроков.

Когда за окном уже темнеет, а вы всё никак не приблизитесь к завершению расследования, пропуск сцен может стать настоящим спасением, только убедитесь, что предоставили игрокам всю необходимую информацию, и они не упустят ничего важного.

Сцены из середины расследования часто можно обходить без каких-либо побочных эффектов для сюжетной линии. Лучше позволить игрокам самим задавать темп игры, чем принуждать их действовать по заранее прописанному плану.

Сценарий — только черновик. Настоящая история создаётся во время игры.

Управление ресурсами

Игра «Ктулху» построена на базе механики СЫЩИК, в основе которой лежит принцип управления ресурсами персонажа. Каждый из них обладает ограниченным запасом пунктов способностей, которые необходимы ему для успешного завершения дела.

В случае исследовательских способностей проблем быть не должно, поскольку даже с нулевым запасом сыщикам по-прежнему будут доступны все ключевые улики. Игромеханическая роль этих пунктов скорее в распределении между персонажами дополнительной информации и времени, в течение которого герой находится в центре внимания. Когда игрок тратит пункт **архитектуры**, он хочет, чтобы его персонаж показал себя высококлассным специалистом и сделал что-нибудь необычное. Когда Хранитель предлагает потратить пункт **истории искусств**, он обещает игрокам, что сыщики найдут что-то действительно интересное. Такой диалог постепенно становится естественной частью игры.

Когда дело касается общих способностей, все становится гораздо сложнее. Если сыщики достигли древних зловещих руин, располагая полными запасами **самообладания**, **здоровья**, **атлетики** и **стрельбы**, напугать их способна разве что сама Шаб-Ниггурат во главе хора Красной армии. И с другой стороны: если все пункты **самообладания** ушли на древние заклинания, а запас **драки** целиком потрачен на сражения с представителями культа, какими бы логичными ни были решения сыщиков, кульминацию сюжета они могут не пережить. Поэтому Хранителю невероятно важно отслеживать запасы способностей сыщиков. Особенно это касается **самообладания** и хотя бы одного из навыков, связанного с физическим противостоянием: **атлетики**, **бегства**, **стрельбы**, **фехтования** или **драки**. Помните о том, что **здоровье** и **самообладание** могут опускаться вплоть до — 11 без каких-то необратимых последствий.

Существует три способа, с помощью которых Хранитель может воздействовать на эту тонкую часть механики.

- Во-первых, подстройте максимальные значения общих способностей под желаемый уровень напряжения в самом начале игры. Как уже предлагалось ранее, 12 — подходящий максимум для **самообладания** и **здоровья**. Если вы хотите, чтобы персонажи в вашей игре дольше сохраняли **рассудок**, повысьте его потолок до 12-ти или даже 15-и. И наоборот, опустив его, скажем, до 9-и, вы получите в своё распоряжение сыщиков с довольно хрупким душевным здоровьем. Это позволит не ждать несколько долгих игр, пока безумие заявит свои права на персонажей.
- Второй способ — адаптация уровня опасности к оставшимся ресурсам героев. Если на четырёх сыщиков приходится 30 пунктов **самообладания**, не закладывайте в сценарий больше пятнадцати проверок этой способности. Если вы не планируете смерть всей группы, дайте им возможность передохнуть и восстановить запасы пунктов. Даже в случае успешной проверки каждый из них все равно потратит 1-2 пункта. Три крупных столкновения с неведомым — это двенадцать проверок на четверых героев. И это без учёта «обязательных» трат на заклинания. Если после этого сыщикам предсто-

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕН

В хорошем детективном рассказе или телефильме автор легко завершает сцену в тот момент, когда она себя исчерпала, и сразу переходит к следующему интересному эпизоду. Персонажи могут ещё долго задавать ни к чему не ведущие вопросы, проверять тупиковые ветви сюжета и т. д. — но зрители или читатели не видят этих бесплодных метаний. Оно и к лучшему, поскольку позволяет существенно сэкономить время и удержать внимание аудитории.

В настольной ролевой игре достаточно сложно передать этот принцип. Игроки не знают, получили ли они все возможные сведения и не пора ли закругляться. Вот простой приём, который позволит вам проводить персонажей на выход, не разрушая при этом иллюзию реальности игрового мира: перед началом игры возьмите лист бумаги и напишите на нём большими буквами слово «СЦЕНА ЗАВЕРШЕНА». Как только персонажи найдут все доступные ключевые улики и большую часть вто-

ростепенных и начнут топтаться на месте, поднимите табличку. Когда игроки её увидят, это будет сигналом к завершению поисков. Разумеется, вам придётся объяснить, зачем это нужно, перед тем, как вы перейдёте к расследованию. Этот приём прост, эффективен и не так сбивает с толку и разрушает атмосферу, как устные указания. Можете для этих целей использовать какую-нибудь мелодию или звук, если игрокам так удобнее.

РАЗДЕЛЕНИЕ ГРУППЫ

Практически в каждом фильме ужасов герои раз за разом совершают одну и ту же ошибку: перед лицом очевидной опасности они решают разделиться. Это давно стало классическим приёмом, и вам стоит взять его на вооружение, если вы до сих пор этого не сделали.

Во время таких сцен вы можете уделить внимание только одному или нескольким персонажам в то время, как остальные игроки остаются лишь наблюдателями. В большинстве жанров игроки,

ят новые столкновения, они могут не выдержать этих испытаний. В разных игровых группах по-разному тратят и копят пункты способностей. Иногда для того, чтобы приспособиться к новой группе, нужно несколько раз сыграть с ней. Понимание её возможностей и внутренней механики — ключевые знания для Хранителя.

- Третья и не менее важная техника — создание дополнительных столкновений для слишком благополучной партии. Помните о том, что это игра в жанре ужасов, а ужас предполагает опасность. Последняя должна находить отражение как в сюжете («Если мы не дойдём до конца лабиринта, ллоигор проглотит Каэрлеон»), так и в игромеханике («Ещё одна стычка с бьяхи, и у нас не останется **самообладания** для ллоигора»). Дополнительное столкновение — это не обязательно атака чудовищ, хотя и она не повредит. Это может быть ужасный кошмар, магический феномен или обыкновенный бытовой ужас (например, зверское убийство). Такая техника весьма эффективно добавляет в игру драматизм по старой доброй модели нагнетания и ослабления напряжения, одинаково хорошо работающей в фильмах-«слэшерах» и на американских горках. Такую сцену можно придумать на ходу, но лучше всего озаботиться её созданием заранее и встроить в сценарий так, чтобы она казалась естественной частью сюжета. «Нам нужно добраться в Каэрлеон до рассвета, но тот пьянчуга клялся, что в лабиринте скрывается летающий мертвец!»

не вовлечённые в процесс, начинают скучать, но в настоящей истории ужасов они, вероятно, будут только рады получить короткую передышку и возможность собраться с мыслями.

Итак, ниже приведено несколько приёмов, которые позволят ввести сцены разделения.

Если даже персонажи не вовлечены в конкретную сцену, позвольте их игрокам быть сторонними наблюдателями. Но напомните о том, что они должны разделять знаниями игрока и знания их персонажей. Правильное использование этого приёма позволяет создать нужную гнетущую атмосферу: участники игры уже знают, что впереди их ждёт кошмар, но продолжают идти навстречу ему. На этом мучительном ожидании чего-то ужасного построено множество сюжетов фильмов Хичкока и рассказов Лавкрафта.

Сцены, выстроенные вокруг каждого из персонажей, должны быть яркими и короткими. Представьте, будто камера переключается с одного героя на другого, выхватывая один фрагмент истории за другим. Переключайтесь на следующего героя либо в самый напряжённый момент, либо когда игрокам нужно время, чтобы подумать над следующим ходом.

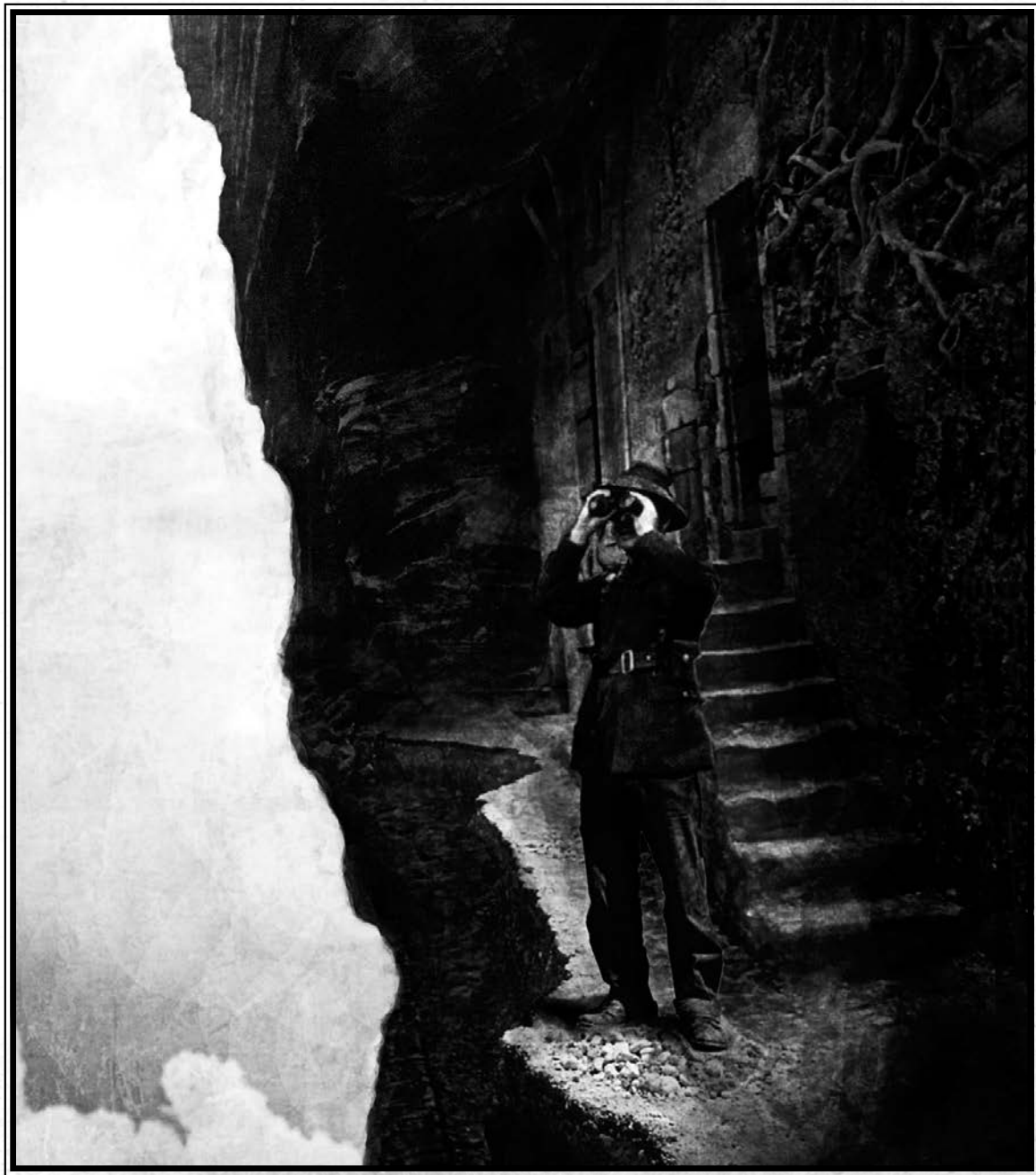
Старайтесь, чтобы с каждым героем происходило что-нибудь интересное, и никто не оставался в стороне. Это может оказаться непростой

задачей, особенно с осторожными игроками, которые опасаются предпринимать решительные действия.

Поддержание атмосферы

Главная задача Хранителя — поддержание в игроках чувства тревоги. Этим «Ктулху» и отличается от игр, более ориентированных на авантюрные приключения. Редкие минуты покоя или комические сцены только помогают создать нужный контраст с теми кошмарами, которые ждут персонажей впереди. Но если вы видите, что игроки слишком расслабились и начали скучать, нужно использовать любые средства для того, чтобы поддержать достаточный градус жути. Протесный раздутый труп; неожиданный сеанс телепатии, полный кошмарных видений; орда песчаного народа в дюнах — на чём бы вы ни остановили свой выбор, помните, что жанр ужасов никогда не славился деликатными и точно выверенными сюжетными ходами. Не бойтесь, фигурально выражаясь, взять игрока за шиворот и хорошенько его встряхнуть, когда это нужно. И неважно, насколько грубые методы вы при этом используете: если эта встряска укладывается в сюжетную линию, — отлично, если нет, — нестрашно. В конечном итоге, цель оправдывает средства.





Ужас в Кингсбери

«Мой дед и его овдовевший сын Уолтер теперь составляли кливлендскую ветвь нашей семьи, но память о старых временах всё ещё нависала над этим домом. Я по-прежнему не любил его...»
— **«Тень над Иннсмутом»**

В этом сценарии команда сыщиков погружается в тайну жутких кливлендских убийств и выясняет, что истина может оказаться ещё ужаснее. Сюжет скорее напоминает лоскутное одеяло, нежели прямую линию, но подчиняется определённой, пускай и несколько странной, логике. Сценарий может послужить введением в кампанию «Ктулху», так как обнаруженные свидетельства

позволят направить выживших сыщиков по самым разнообразным путям.

Это приключение рассчитано на две встречи, и его можно проводить как в классическом стиле, так и в авантюрном. Действие начинается 12-го августа 1938-го года в Кливленде, штат Огайо.

Если вы не Хранитель, то прочтение этой главы испортит вам всё удовольствие. Если вы Хранитель, то непрочтение этой главы до начала игры испортит удовольствие всем.

Структура

Структура этого сценария приведена ниже.
Инструктаж у шерифа О'Доннела: шериф собирает сыщиков, инструктирует их, вручает им копию дела «Мясника из Кингсбери-Ран»

Выдержки из учебников истории

Кровавые преступления Кливлендского мясника совершались в точности так, как тут описано. Я ничего не добавил к фактам дела, если не считать фиговых листов. Однорукий Вилли, «безумный грек» и ацтекский кровавый культ и впрямь всплывали при расследовании, хотя, сознаюсь, я осветил их более творчески, чем следует из кратких исторических справок. В реальной истории звучали и более удивительные варианты: поминались вампир-вудуист, Фло Полилло в самоотверженном поиске ответов незадолго до её гибели и луч смерти, созданный пожилым учёным. Ради сокращения объёма приключения я их опустил и сделал это с большой неохотой — последнее звучит очень в духе йитианской технологии, попавшей в Кингсбери-Ран вслед за Харибдой.

Шериф О'Доннел действительно провёл своё собственное независимое расследование, хотя примерно на год позже, чем в нашей версии, и арестовал Долезела, который умер в тюрьме. Однако разрешение загадки, приведённое в приключении, невозможно в реальном мире. Так что, как несложно догадаться, я изменил многое, а не только имена кливлендских визионеров, построивших Шейкер-Хайтс и Кливлендскую Междугороднюю Дорогу.

Исторические детали взяты из «Torso» Стивена Никеля, и эту книгу я рекомендую любому, кто увлекается историей нетривиальных преступлений и временами Депрессии.

из окружного архива и даёт отмашку на расследование. Вкупе с убийствами это является завязкой.

Красный камень: по крайней мере один сыщик видит Красный камень на фотографиях в квартире Фрэнка Долезела.

Поиск Мясника: изучая неприглядную сторону Кливленда душным летом времён Депрессии, сыщики на основе полученных улик начинают подозревать представителя кливлендской аристократии.

Ошибки течения времени: в то же время сыщики также видят достаточно странностей, чтобы заподозрить мощное проявление Мифа. Обе цепи улик ведут к одной и той же пугающей истине (см. врезку).

Ещё два тела: сама история побуждает сыщиков двигаться дальше — в Кливленде находят ещё два трупа.

Схватка с Харибдой: связав воедино идущие параллельно расследования убийств и Мифов, герои должны выступить против Мясника в его логове и не дать Харибде проникнуть в наш мир.

Предпосылки

Сыщикам (хотя бы одному) надо быть людьми, которых шериф Мартин Л. О'Доннел мог бы

нанять для расследования серии жестоких убийств. Игроки также должны решить, как и когда их герои познакомились до этого дела.

У шерифа О'Доннела не так много надёжных помощников; он убеждённый демократ и не станет работать со следователями мэра Бёртона. Собственно, его цель — выставить в дурном свете Эллиота Несса, разрешив загадку раньше него, и избежать излишней суматохи в Кливленде. Немногие помощники шерифа уже слишком «засветились» в Третьем участке, и их действия могут привлечь нежелательное внимание полиции. О'Доннелу требуются новые люди на улицах и свежий взгляд на дело.

Сыщики могут быть из Кливленда; тогда О'Доннел будет знать, что они интересуются «чуждыми делами» вроде этих убийств. Они могут приехать из другого города, и это даст шерифу уверенность в том, что они не работают на кого-то из местных. Профессор может быть «известным экспертом по нетривиальным преступлениям». Дилетант? «Сын брата Мартина, демократ и хороший парень прямоком из Йеля». Журналист может работать на кливлендскую «Пресс» и не одобрять милую сделку Несса с «Плейн-Дилер» насчёт сенсаций. Лучше всего, если хотя бы один сыщик будет частным

Пугающая истина

Кливлендский Мясник — Орем ван Шейен, безумный знаток античной культуры и наследник близнецов Кастора и Поллукса ван Шейенов, железнодорожных и земельных магнатов. Он никогда не отличался крепким рассудком; когда Орем странствовал по Европе в 1928-ом, он отыскал барельефный Красный камень, и его психика расшаталась ещё больше. Камень он привёз домой в Кливленд. Орем ван Шейен пытается вызвать Харибду, легендарное чудовище из «Одиссеи» Гомера. Он собирал отвечавшие определённым критериям головы и наполнял их смертоносной магией, чтобы создать Сциллу, чудовище-близнеца Харибды; Орем посчитал (как оказалось, верно), что наличие Сциллы притянет Харибду. После убийства десятой жертвы он получил шесть подходящих голов, и Сцилла обрела возможность появиться. По мере приближения Харибды связь самого города с течением времени начинает постепенно распадаться.

детективом или бывшим полицейским, способным привлечь других героев на правах своих помощников, но, на худой конец, подойдёт любое полуправдоподобное объяснение от игроков — О'Доннеллу нужны результаты, и он все равно будет платить в обход бухгалтерии 25 долларов в день, плюс расходы.

О'Доннел также выдаст потратившему 1 пункт **полицейского жаргона** сыщику значок помощника шерифа в округе Кайахога. Он ясно даёт понять, что не желает, чтобы кливлендская полиция узнала о расследовании; это значит, что вам не нужны ордера на обыск, но и аресты без весомых доказательств производить нельзя. «Этот

Добро пожаловать в Кливленд

В Америке 30-ых годов Кливленд, штат Огайо, — седьмой по величине город с населением, почти достигшим 1-го миллиона жителей. Помимо «местных белых» есть немцы, поляки, ирландцы, итальянцы, словенцы, сербо-хорваты, чехи, мексиканцы и некоторое количество румын, сирийцев, греков и карпатских русских. 72000 чернокожих жителей Кливленда обитают в гетто Кедр-Централ у Центральной улицы. Четверть городского населения — безработные, несмотря на процветающие сталеварни, нефтеочистительные заводы и фабрики, которыми усеян берег бассейна реки Кайахога. Этот промышленный ад называется Флэтс. Остальной город расположен намного выше — в двадцати метрах над ним.

К юго-востоку от Флэтса параллельно реке, между Вудленд-авеню и Бродвеем протекает старое, пересохшее русло реки, называемое Кингсбери-Ран. Оно забито отходами и отбросами из Флэтса, городским мусором, сорняками и ядовитым сумахом. Здесь и в Флэтсе вместе взятых обитают около 100000 хобо, бродяг и нищих — человеческих отбросов и отходов Депрессии. Их лачуги и палаточные городки видны пассажирам Кливлендской междугородней линии (КМГЛ), которые едут от Юнион-Стейшен (увенчанной 708-футовым «Терминал-Тауэр», восьмым по высоте зданием Америки) до престижного района Шейкер-Хайтс. КМГЛ построена поверх старой железной дороги Никель-лайн, проходившей прямо по Кингсбери-Ран.

Прямо к востоку от Флэтса находится «Ревущий третий» — самый коррумпированный полицейский участок в городе даже по меркам Кливленда. Здесь процветают проституция, наркоторговля, подпольные бары и азартные игры. Тут полно трущоб, старых многоэтажек и однокомнатных квартир, где не задают вопросов тем, кто платит наличными (также, как часто бывает с неблагополучными районами, это единственная расово и этнически смешанная часть города, где в ходу 39 разных языков). Во время сухого закона Кливленд, как и Сент-Пол с Хот-Спрингс, получил заслуженную репутацию «открытого города» для гангстеров — городское правительство и полицейское управление с радостью принимали взятки, укрывая любого способного заплатить беглеца от правосудия. Рэкетиры Моэ Далиц и «Мейфилдская дорожная мафия» (братья Милано и Поллицы) бежали в Кливленд, где и обосновались.

Мэр Гарольд Х. Бёртон, независимый республиканец, отчаянно хочет вычистить город, несмотря на противодействие демократической машины, мафии Далица и собственной полиции. В 1935-ом он назначил ответственным за безопасность Кливленда Эллиота Несса, того самого «неприкасаемого», который достал Капоне в Чикаго. В тот же год начались убийства.

значок развяжет столько же языков, сколько и свяжет», — поясняет шериф, прежде чем поделиться сведениями о самих убийствах.

Шериф О'Доннел всё рассказывает

Дайте игрокам столько сведений, сколько, по вашему мнению, они сумеют запомнить. Если им надоест или станет скучно, вы можете перейти к делу; О'Доннел бросит им толстую папку с информацией и отправит работать. Эта папка — не полицейское дело по Мяснику; последнее занимает множество ящиков и доступны они Нессу, а не шерифу. В папке находятся официальные документы (ордера и так далее), вырезки из газет и результаты ранней (и небрежной) работы департамента шерифа. Папка даёт изучающему её сыщику 1 пункт целевого запаса к любой исследовательской способности, касающийся деталей убийств (в сценарных заметках это называется тратой досье). Пункт после траты досье обновляется между сценами.

Базовые факты таковы: между сентябрём 1935-го года и настоящим временем неизвестный преступник похитил, обезглавил и расчленил как минимум десять человек. «Мясник», как его назвала пресса, убивает жертв неизвестно где, после чего выбрасывает куски тел в отдалённых местах. Некоторые трупы покраснели, другие кажутся сухими и жёсткими; вероятно, это следы химической обработки для сокрытия улики. Некоторые головы оставлены недалеко от тел, другие не обнаружены.

В первом приближении

Наиболее надёжный след, на который может навести О'Доннел, — «У Лестера», дешёвая забегаловка в Ревущем третьем на пересечении 20-ой Восточной и Центральной улиц. Его помощники параллельно с работой над другими делами выяснили, что все три опознанные

жертвы: Эдвард Андресси, Фло Полилло и Роз Уоллес — были местными завсегдатаями. Они водили компанию с нервным здоровяком по имени Фрэнк; после проведённого следствия в нём опознали Фрэнка Долезела, безработного кирпичника, иногда бравшего на себя роль сутенёра. В 1936-ом он жил в доме 1908 по Центральной авеню, в квартале от места, где нашли тело Фло Полилло. О'Доннел также может предоставить «последний известный адрес» Долезела.

Квартира Фрэнка Долезела (2941 на 22-ой Восточной)

Сыщики могут проникнуть в эту неблагоустроенную квартиру на втором этаже (с помощью **взлома** или крепкого пинка, который, впрочем, оставит следы вторжения) и обыскать жилище, арестовать Долезела или же проделать оба действия, вероятно, устроив засаду и подождав, пока тот вернётся после очередного дня пьянствования и безделья. Они также могут побеседовать с соседями Фрэнка.

Обыск квартиры

Квартира Долезела — дешёвая дыра, где мало мебели или личных вещей. В блокноте на столике есть список из 25-и имён и адресов (самый дальний — в Онтарио, штат Калифорния); ни одно из имён не соответствует известным фигурантам дела.

Сбор улик (ключевая улика): в пустом кирпиче над подоконником находится бумажный свёрток с белым порошком (**уличное чутьё** или **фармацевтика** позволяют опознать кокаин), и пакет с тремя чёрно-белыми фотографиями.

Изображения на фотографиях: неизвестный человек занимается сексом с Роуз Уокер. Лица на фото не видно. На плече — особая татуи-

Итоги дела — «Убийства Мяслика»

Архивы шерифа округа Кайахога — НЕ РАСПРОСТРАНЯТЬ

Жертва № 1: Джон Доу I

Найден 9/23/35 в Кингсбери-Ран, близ 49-ой Восточной и Прага-авеню; кастрирован и обезглавлен; примерное время смерти — от 1-ой до 4-ёх недель на момент нахождения.

Жертва № 2: Эдвард Андресси, мелкий мошенник и шулер

Найден 9/23/35 примерно в 30-ти футах от жертвы № 1; также кастрирован и обезглавлен, был мёртв примерно 2-3 дня.

Жертва № 3: Флоренс Полилло, она же Фло Мартин, она же Клара Дани, проститутка.

Найдена 1/26/36 за «Харт Мэнюфекчеринг», за торговым лотком 2315 по 20-ой Восточной улице (к северу от Кингсбери-Ран); ноги и руки отсечены, ноги разрублены в коленях, торс рассечён по талии; голова отсутствует, опознана по отпечаткам пальцев; завёрнута в газеты от 1/25/36 и 8/11/35. Примерное время смерти — 2-4 дня на момент нахождения. Одежда жертвы найдена 1/17/38 в Кингсбери-Ран.

Жертва № 4: Джон Доу II, моряк?

Найден 6/5/36 в Кингсбери-Ран близ 55-ой Восточной; обезглавлен; на теле шесть татуировок; метка «Дж.Д.» из прачечной; мёртв примерно 2 дня.

Жертва № 5: Джон Доу III

Найден 7/22/36 в Биг-Крик близ Клинтон-Роуд; обезглавлен, не искалечен; мог быть убит на месте нахождения; мёртв примерно 2 месяца.

Жертва № 6: Джон Доу IV

Найден 9/10/36 в канализационном туннеле в Кингсбери-Ран близ дома 37 по Сент-Бридж; обезглавлен, кастрирован, торс рассечён, расчленён; голова и руки отсутствуют; мёртв в течение 2-х дней.

Жертва № 7: Джейн Доу I

Найдена 2/23/37 близ Эвклид-Бич у 156-ой Восточной; расчленена, торс рассечён, обезглавлена; отсутствуют конечности и голова; причина смерти — сердечный приступ. Мертва примерно 3-4 дня. Нижняя часть тела найдена 5/5/37 в реке Кайахога у 30-ой Восточной улицы.

Жертва № 8: Роуз Уоллес (?), проститутка

Найдена 6/6/37 на берегу Кайахоги под мостом Лорейн-Карнеги; обезглавлена и расчленена; конечности и одно ребро отсутствуют; завёрнута в газеты, датированные 6/5/36; мертва примерно 1 год. Опознана сыном и по стоматологической экспертизе, Роуз Уоллес отмечена как пропавшая без вести за 10 месяцев до обнаружения.

Жертва № 9: Джон Доу V

Найден 7/6/37 в реке Кайахога под 3-ей Восточной и железнодорожным мостом через Эри; расчленён, обезглавлен, торс рассечён, конечности рассечены в суставах; сердце и голова отсутствуют; разрезы хаотичны; на ноге — синяя татуировка в виде креста; завёрнут в газеты от 6/37; мёртв примерно 2-3 дня.

Жертва № 10: Джейн Доу II

Найдена 4/8/38 в реке Кайахога у Супериор-авеню; расчленена, обезглавлена, торс рассечён; руки, голова и нижняя часть правой ноги отсутствуют; разрезы необычно хаотичны; в крови жертвы обнаружены наркотики. Мертва примерно 3-5 дней.

Вероятные дополнительные жертвы:

Тела из Махонингских болот:

Шесть человек (4 тела, 2 головы) найдены в болотах реки Махонинг близ Ньюкасла, штат Пенсильвания, 1923-1924.

Джон Доу 0: чёрный

Найден 7/24/29 в Кингсбери-Ран в шести кварталах к северу от жертв № 1 и № 2; обезглавлен, отрублена левая рука; голова и рука отсутствуют, время смерти неизвестно.

Джейн Доу 0: «Леди Озера»

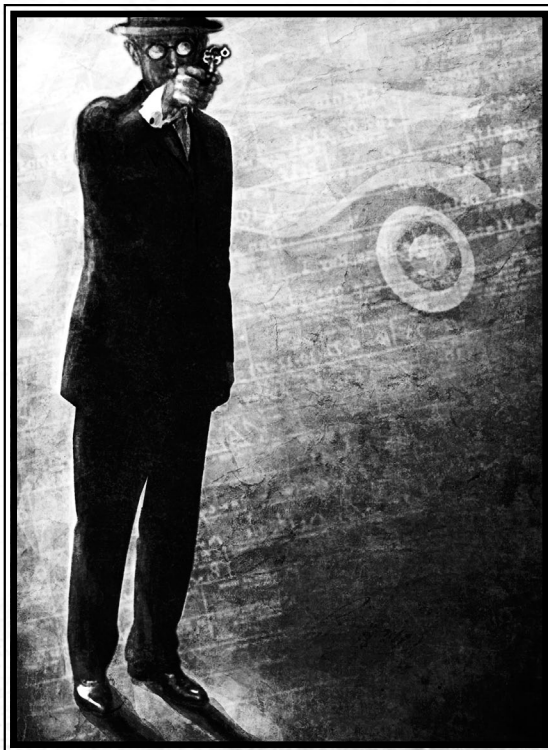
Найдена 9/5/34 на том же месте, что и жертва № 7; расчленена, расчленена и обезглавлена; отсутствуют голова, матка и конечности; тело химически обработано для сохранения.

Джон Доу 00:

Найден 7/1/36 в товарном вагоне на железнодорожной сортировочной станции Эри в Ньюкасле, штат Пенсильвания; обезглавлен и искалечен; голова отсутствует; завёрнут в газеты от 7/33; мёртв примерно 10-13 дней.

ровка, напоминающая наконечник стрелы, ука-
зывающий на дугу. **Антропология** позволяет
предположить, что знак похож на примитивный
глиф (трата 2-х пунктов **антропологии** или при-
менение впоследствии **книжных изысканий**
в Западном резервном университете позволит
опознать его как собачий тотем с Балкан, воз-
растом около 5000 лет). Сама комната выгля-
дит как непримечательная кливлендская дыра.

- Тот же человек занимается сексом с Эдвардом
Андресси. Лица не видно. Похоже, снимок
сделан через окно; за двумя фигурами виден
угол картины. При помощи **истории искусств**
её можно опознать как итальянское футури-
стическое полотно довоенных времён (трата
1-го пункта даст название и автора — «Водо-
ворот» Глаукко Айоли).



- Тот же человек занимается сексом с Фло По-
лилло. Комната кажется роскошно обстав-
ленной, но **архитектура** подскажет, что здание
выстроено из преднапряжённого железобето-
на, а не из обычных материалов. Позади лю-
бовников у стены находится гравированный
барельеф то ли из мрамора, то ли из стеати-
та. При увеличении на нём различим корабль,
на который нападает ужасное чудовище с ше-
стью скалящимися собачьими головами. Че-
ловек в шлеме с гребнем стоит на носу, глядя
на монстра. Корму закрывает голова Фло По-
лилло. **Археология** или **история искусств** по-
зволяют опознать сцену — нападение Сцил-
лы на корабль Одиссея, эпизод из «Одиссеи».
При внимательном изучении фотографии, по-
зволяющем детально рассмотреть барельеф,
возникает ощущение того, что за вами наблю-
дают, вкупе с приступами головокружения
и дежа-вю. Это приводит к проверке **самооб-
ладания** с риском потери 2-х пунктов.

Встреча с Фрэнком Долезелом

Если сыщики собираются подкараулить До-
лезела на улице или в его квартире, то им надо
пройти проверку **скрытности**; поскольку Фрэнк
изрядно пьян, то сложность проверки — 3.
При успехе он расскажет всё, что знает, после
нескольких минут **запугивания** или даже бы-
стрее, если ему предъявят фотографии. При про-
вале проверки **скрытности** Фрэнк заметит чужое
присутствие и кинется на сыщиков, размахивая
спрятанным под одеждой мясницким ножом.

ФРЭНК ДОЛЕЗЕЛ

Способности: атлетика 5, здоровье 5, драка 6,
фехтование 2.

Оружие: —1 (мясницкий нож).

Все сыщики должны понимать, что звук вы-
стрелов привлечёт внимание полиции, и шериф

О'Доннел будет недоволен. Как только Фрэнк проиграет в схватке, он разговорится.

Долезел был всего лишь сутенёром, который работал с клиентами с непритязательными вкусами. Он признает, что бил Фло, и скажет, что она это заслужила. Иногда он бредит, описывая, как порезал Фло после «той ещё потасовки в субботу». Любой владеющий **психоанализом** сыщик (особенно психиатр) может распознать, что у Фрэнка «непорядок с головой»; **психоанализ, изустная история** или **допрос** помогут выявить противоречия в истории и тот факт, что она вряд ли правдива. Однако он очень убедительно рассказывает, как прятал тело Фло в баках за «Харт-Мэню-фекчеринг». При помощи траты досье сыщики вспомнят, что Фло, согласно заключению врача, погибла в пятницу. Долезел заявляет, что не знает человека на фотографиях (**проницательность** говорит о том, что он не лжёт), и что он получил их от другого сутенёра — Однорукого Вилли. С тех пор он Вилли не видел.

Кливленд в ночи

Во время блужданий по Кливленду могут произойти некоторые события, когда Хранитель решит, что настало время для новой сцены. Чаще всего, всё начинается или с «У Лестера» или с «Тату-салона Нади», но опять же выбор темпа — дело Хранителя. Сцены с плавающими ключевыми уликами оговорены особо.

Забегаловка «У Лестера»

Местная клиентура — отчаявшиеся одиночки; тут собираются жертвы ампутаций, бродяги, слепые продавцы карандашей и стареющие проститутки. Если сыщики применяют подходящую межличностную способность, то клиенты опишут Фрэнка Долезела как «абсолютного психа», «грубияна», «на взводе» и так далее. Собеседники нередко заявляют: «Может, он и есть Мясник,

ещё поглядим», — после чего потрепанный пьяный хобо с ними начнёт спорить.

Успокаивание (ключевая улика): если успокоить бродягу, купив ему выпивки, он расскажет, как «вот в этом баре» встретил «Бродяжьего Доктора». Тот всегда с радостью выпивал и знал Фло Полилло. Он был хорошо одет, возрастом около тридцати, называл себя доктором, пользовался помадой для волос и «болтал без продыху». Ему были очень интересны татуировки местных завсегдатаев. Он предлагал засидевшимся допоздна подвести их на «большой чёрной машине» и ушёл с Фло «за пару дней до её смерти». С тех пор их никто не видел. Неизвестный на фото пользовался помадой для волос (сыщики-хобо могут использовать **уличное чутьё**).

У Лестера сыщики могут с лёгкостью ознакомиться с полезными слухами или сплетнями, которые решит распустить Хранитель. Например, если при втором визите сыщики успокоят присутствующих, угостив их выпивкой, то могут услышать о «мексиканских охотниках за головами» или «безумном греке» и быть готовым к встрече с такими людьми. Впрочем, если сыщики предпочитают искать улики в полных подозрительными типами тёмных закоулках, то они получают ту же информацию.

Тату-салон Нади

Гуляя по Третьему, сыщики скорее всего заметят этот мексиканский тату-салон, вероятно, в роли неявной улики (см. стр. 74).

Сбор улик или уличное чутьё (ключевая улика): в окне на выцветавшей бумаге выставлен узор татуировки незнакомца. Отличия в том, что узор заполнен изумрудной змеиной чешуёй, а на всех четырёх углах красуются белые как кость черепа.

Сыщик с уличным чутьём поймёт: Мондо, та-туированный мастер с повязкой на глазу, — член банды, и при нём не стоит упоминать шерифа или Мяслика в попытках поговорить про образец узора. Может помочь **лесть** — Мондо гордится своими узорами.

Если дело пойдёт не так, и Хранитель пожелает подкинуть героям проблем, то может случиться схватка с Мондо и его приятелями (точное число приятелей остаётся на усмотрение Хранителя). Если сыщики выходят победителями в драке, то **запугивание** позволит им получить необходимую информацию.

Члены банды «Los Psychos»

Способности: атлетика 6, здоровье 6, драка 7, фехтование 4.

Оружие: +0 (цепи, бейсбольные биты), — 1 (ножи, дубинки).

Мондо говорит, что символ принадлежит «богине из старых времён, у которой на платье змеиные черепа», и что основу узора ему дал гринго, а сам он добавил ярких деталей (если попросить описать гринго, то Мондо скажет: «Молодой, нахальный, много трепется. Волосы блестящие. Они все на одно лицо. Показал, чего хочет, я и сделал — собаку на плече». Если на него надавить, то окажется, что он сам не знает, почему назвал узор собакой). Он разработал этот узор для банды «Охотников за головами», «пока Несс их не сцапал».

Картина в баре

Мондо или кто-то у Лестера смогут навести сыщиков на след «Охотников за головами», ведущий к «Сирене», мексиканскому бару и игорному клубу рядом с прибрежной зоной. Название заведения происходит от выставленной в окне карточки от традиционной мексиканской лотереи, на которой изображена русалка.

Гринго здесь принимают без особого восторга, если только они не проматывают тут деньги в азартные игры. Все будут молчать, хотя трата двух пунктов **статуса** исправит положение. Если наладить отношения таким способом, то бармен или крупье признают — да, Cazadores de Cabezas сюда обычно заходили. Они приходили, когда были просто рыбаками, приходили, и когда стали крупными гангстерами. Теперь кто в тюрьме, а кто прячется, больше не приходят.

Сбор улики (ключевая улика): на большинстве из висящих на стене бара фотографий изображены различные рыбацкие лодки с мексиканскими командами. Но на одном снимке виден белый мужчина, стоящий на пристани над командой; он явно случайно попал в кадр. При помощи **архитектуры** док можно опознать — железнодорожный тупик Эри на 3-ей Западной улице, где нашли жертву номер девять. Дата в углу фото — 8/11/35; эта же дата стояла на газетах, в которые завернули тело Фло Полилло. Что ещё более странно, очертания подбородка белого напоминают о клиенте на фотографиях из квартиры Долезела. После этого видевший барельеф сыщик осознаёт, что композиции на фото и барельефе одинаковы: группа людей и изображённый в профиль человек над ними, вздевающий руку в торжественном жесте. Как только сыщик это поймёт, то ему покажется, что небо на фото завихряется, словно над лодкой образуется циклон. Это вынуждает героя сделать проверку **самообладания** с риском потери 2-х пунктов.

Встреча с Одноруким Вилли

Как сведения из забегаловки «У Лестера», так и успешная проверка **бдительности** («рукав этого чёрного парня развеивается на ветру») со сложностью 5 позволит сыщикам обнаружить Однорукого Вилли. Его надо догнать, и погоня начнётся

с проверки **слежки** со сложностью 4 (Вилли осто-рожен, но у него одна рука и он выделяется в лю-бой толпе, кроме как в гетто). При успехе сыщики

могут загнать его в тупик; при провале понадобит-ся проверка **атлетики**, поскольку Вилли не собира-ется узнавать, чего хотят страшные белые люди.

Los Cazadores de Cabezas, Охотники за головами

Эта мексиканская банда промышляла рыбной ловлей, пока случайно не пересеклась с окру-жающей Мяслика изначальной силой Харибды. Это произошло, когда тот искал место для про-ведения ритуала. Пережив откровение, члены банды начали поклоняться своей новой богине.

Они поклоняются Сцилле, создаваемому Мясликом чудовищу, и называют её Коатликуэ в честь ацтекской богини огня и смерти. **Антропология** расскажет, что она носит юбку из жи-вых змей и черепов, а её руки и ноги с когтями напоминают собачьи лапы.

Истинные занятия Охотников остаются на откуп Хранителю. Приняли ли они участие в сбо-ре черепов, или попались Эллияту Нессу раньше? Организовали ли избежавшие ареста капище где-то в Третьем? Они могут отвлечь сыщиков от Мяслика или же послужить ещё одной уликой, если культ как-то связан со своим нечаянным создателем. В этом случае **сбор улики** позволит об-наружить в их штабе немало билетов на КМГЛ; для бедных мексиканцев в 1938-ом это очень не-характерно. Если культ всё ещё действует, то в его убежище обнаружатся описанные ниже вещи.

Копия Красного камня, раскрашенная в яркие ацтекские цвета и узоры, изображающая, как лодку разбивают два гиганта: бог Хуракан и богиня Коатликуэ, — а воин-ягуар беспомощно смотрит на происходящее. Трата 1-го пункта **антропологии** напомнит, что у ацтеков был миф, сходный с греческой историей о сходящихся скалах, которых Одиссей в своём странствии из-бежал. По решению Хранителя копия камня может вызвать проверку **самообладания**.

Пирамида черепов — сколько удалось собрать (некоторые могут быть похищены с клад-бищ, если Хранитель не хочет без надобности увеличивать число жертв насилия).

Выводок Коатликуэ — куча оживших черепов, связанная плющом, высаженном в горш-ках во влажной комнате. Он нападает на неверующих.

Выводок Коатликуэ

Способности: атлетика 11, здоровье 7, драка 16

Защита: 3 (укоренён)

Оружие: +0 (укус); каждый череп может укусить одного противника неподалёку или вбли-зи, не получая штрафа к защите.

Броня: физическое оружие, кроме крушащего черепа или режущего лозы, наносит лишь 1 пункт урона. Огонь наносит обычный урон.

Потери самообладания: +0

Хранитель также может поместить здесь улики, говорящие о связи культа с другими Ми-фами (и усилить накал страстей кампании), например, с культами Йига в Мексике или посред-ством других рыбаков — с угрозой нападения глубоководных в Кливленде (как семья Уиль-ямсонов в «Тени над Иннсмутом»).

Однорукий Вилли

Способности: атлетика 9, здоровье 3, драка 4.

Если он сбежал, — отлично! Сыщики теперь могут погнаться за ним по жутким улицам Кливленда и наткнуться на сбой в течении времени (см. ниже). В конце концов, Вилли снова появится. Ему придётся.

Как только Вилли загонят в угол, он сломается и разрыдается. Он будет невнятно лопотать и плакаться о том, что «доктор уже показал бумаги, там я умру в прошлом», «меня выплюнул водоворот, как в сказке, меня туда снова засосёт. Доктор мне отрежет руку и убьёт в 1929-ом, а спасшийся будет убегать, пока его не затащит обратно». **Успокаивание (ключевая улика)** может его утихомирить и перевести бессвязные вопли во внятное бормотание; однако с явно запущенной паранойей уже ничего не сделаешь.

Взявшего себя в руки Вилли можно спросить обо всём, но значимые ответы будут примерно такими: «Где он отрежет тебе руку?» «Под поездом». «Какой водоворот? Какая сказка?» «Крибда. Греческая сказка. У собак». «Кто доктор?» «Богатый белый с напояженными волосами. Живёт под поездом». «Он убил Фло (или Эда, или Роуз)?». «Не знал, что он доктор, пока не убил меня в первый раз, так что привёл ему Фло, Эда и Роуз. Делает из них собак». «Видел лодку на кувшине. Попал в водоворот».

Если в течение этой беседы использовать **медицину**, то можно понять, что Вилли страдает от истощения и обморожения. Его рука была аккуратно отрезана и зарубцевалась примерно девять лет назад.

Когда Хранитель решит, что Вилли высказал всё, что нужно, или уже полностью раскрылся как персонаж, то на его шее внезапно возникнет рана и хлынет кровь. Взовётся могучий ветер, и голова Вилли просто отлетит и растворится в кровавом тумане, из которого слышно рычание.

У любого сыщика, который смотрит прямо на Вилли, помутится зрение, и поплывут пятна перед глазами; Кингсбери-Ран как будто втягивает видимый свет. Тело Вилли падает на спину, здоровая рука начинает дёргаться, после чего он исчезает с громким, походящим на всплеск, звуком. Этим всё заканчивается. Свидетели исчезновения должны сделать проверку **самообладания**; при провале они теряют 5 пунктов.

Безумный грек

В конце концов завсегдатаи бара «У Лестера» упомянут «безумного грека», который носится по Ран с «большими ножами» под пальто. Если сыщики не расспросят посетителей заведения, то столкнутся с безумным греком на улице. Он невысок, жилист, босоног, носит кожаные штаны и потрёпанное, слишком большое для него рабочее пальто. Грек подскакивает к прохожим и невнятно нашёптывает какой-то бред, и если они кажутся опасными, размахивает перед ними большими ножами.

Знание языков: владеющий греческим сыщик опознает в болтовне безумца язык времён Гомера, отличающийся от современного. Герой, знающий это наречие, может заговорить с безумцем и попытаться успокоить его.

Археология: его «большие ножи» — микенские палаши и кинжал, причём в прекрасном состоянии, хоть и зазубренные от использования.

Психоанализ: он страдает от острых приступов паники и, скорее всего, безумен.

ТЕЙРЕШ, БЕЗУМНЫЙ ГРЕК

Способности: атлетика 8, здоровье 7, драка 5, фехтование 6

Оружие: +1 (меч), —1 (кинжал); он может атаковать или одним, или другим

В краткие моменты ясности грек расскажет, что его зовут Тейреш, он потерял корабль, когда напала Разрывающая (Скилло), река выглядит совсем иначе, фиги тут дурные, и их вообще трудно найти, он не знает, откуда взялась серая стена, и где Смутьян (Одишовакс)?

Затем он снова запаникует и убежит, размахивая мечом. Если его связать, то он сбежит как только останется без присмотра.

Встреча с детективом Мэрило

Если сыщики вели себя неосторожно, часто стреляли, бездумно махали значком или ещё как-то привлекали излишнее внимание, то их навестит детектив Питер Мэрило из департамента полиции Кливленда. Он посоветует им держаться подальше от этого дела и передать шерифу, чтобы он ограничивался поиском пропавших собак. Если у вас есть **полицейский жаргон**, то он не прикажет своим парням в форме преподавать сыщикам урок. Мэрило не будет выслушивать рассказы о культах, завихрениях времени или обвинения в адрес видных граждан, считая героев наёмниками конкурентов.

Полиция Кливленда

Способности: атлетика 7, стрельба 4, здоровье 8, драка 6, фехтование 4

Оружие: —1 (полицейская или обычная дубинка); копы не станут стрелять (+0, .32 специальный полицейский револьвер), если сыщики не окажутся настолько глупы, чтобы направить на них оружие.

Это столкновение по желанию Хранителя можно использовать чтобы «потрепать» или «наказать» героев. Его можно опустить, если сыщики убедительно справились с тем, чтобы не привлекать внимания.

Водовороты Харибды

Эти сбои во времени начнутся сразу после того, как первый сыщик увидит Камень на фотографии, и будут случаться тогда, когда это потребуется для создания атмосферы. Лучше всего, если они сначала затронут отдельных сыщиков, а в дальнейшем охватят всю команду. Сбои могут произойти в любой момент дня и ночи; Харибда искажает время в угоду сюжету. Хранитель в праве сочинять

Что таят в себе Мифы Ктулху

Сыщики, обладающие способностью **мифология Ктулху**, могут использовать её и сложить воедино странные и безумные явления, с которыми столкнулись. Откровение примерно следующее: к городу приближается исполинская сущность, которая искажает время. Её призывает младший близнец, созданный посредством убийств.

Природа Сциллы и Харибды остаётся на откуп Хранителю. Жар-Ллойгор, Двуликая Ересь — сильный кандидат; то же касается и тандема Шаб-Ниггурат и Хастура. Харибда может быть Йог-Сототом, а создание и пробуждение Сциллы — лишь способ воплотить на Земле его дитя. Или оба чудовища могут быть аспектами Ктулху (цепкие щупальца и сны о потопе), ожидающими воссоединения после тысячелетней разлуки.

Угроза, исходящая от Харибды, влечёт потерю как минимум 1-го пункта **рассудка**, но может быть и угрозой миру. Опять же, Хранитель должен привести такие величины в соответствии с кампанией и стилем.

свои сбой во времени. Если Хранитель желает перейти сразу к нахождению ещё двух тел или даже к рейду Несса на Флэтс, он может провести сыщиков сквозь временной разлом.

Газеты-призраки: порыв ветра несёт мимо вас газету. Если схватить её, то окажется, что она издана много лет назад (по желанию Хранителя, она может быть издана в день совершения Мясником одного из убийств). Никаких проверок не требуется.

Двойной мост: переходя через мост над Ран или через реку Кайахога, вы ощущаете мощную вспышку дежа-вю и переходите его вторично. Проверка **самообладания** с риском потери 2-х пунктов.

Иссушенные птицы: если сыщики находятся в машине, то на лобовое стекло посыплются твёрдые и иссушенные тельца мёртвых птиц. На улице же такие птицы просто падают с неба. **Биология** опознает в них странствующих голубей, которые уже поколение как вымерли. Проверка **самообладания** с риском потери 3-х пунктов.

Небо будущего: наверху раздаётся неимоверно громкий шум; подняв голову, вы видите, как по небу проносится исполинский самолёт без пропеллеров, оставляя за собой белый след и устремляясь к Кингсбери-Ран. Проверка **самообладания** с риском потери 3-х пунктов.

Из машины выкидывают тело: над Кайахогой, близ Кингсбери-Ран и на мосту Джефферсона царит ночь. Вы видите, как останавливается чёрный «корд»; водитель вылезает, вытаскивает с заднего сиденья завёрнутое в бумагу тело и перекидывает через перила. Звук удара о крышу и несколько всплесков говорят о том, что тело было расчленено. Опознать водителя нельзя, но заметно, что у него напояжены волосы. Хранитель должен подчеркнуть, что это сродни видению или галлюцинации, и сыщики не могут

повлиять на события. Проверка **самообладания** с риском потери 3-х пунктов.

Флешбек: это возможность более детально обрисовать характер своего персонажа; когда вы приближаетесь к Кингсбери-Ран, то испытываете яркое видение, заново переживая худшее, что случилось с вами и было связано с собаками или утоплением (если нужно, игрок может это событие выдумать). Проверка **самообладания** с риском потери 3-х пунктов или больше, если у сыщика уже была до этого паранойя или «худшее» включало в себя шок от столкновения с реальностью Мифов.

Внезапное наводнение: вы идёте по Кингсбери-Ран и слышите шум бурлящей воды; русло наполняют пенящиеся волны. Вы тонете и приходите в себя на поросшем деревьями холме у станции «24-ая Восточная улица». Проверка **самообладания** с риском потери 4-х пунктов.

Иная река: когда вы смотрите на Кайахогу, река расширяется и выпрямляется; город словно тает. По водной глади скользит греческая галера, похожая на изображение на Камне. Вы чувствуете приближение чего-то ужасного и испытываете страшный голод. Вы понимаете, что глядите на корабль шестью парами глаз; приходите в себя от рёва и движения машин Кливленда вокруг. Проверка **самообладания** с риском потери 4-х пунктов.

Старец: вы смотрите на Кингсбери-Ран, и его наполняет вода, а равнина вокруг становится плоской. **Геология** позволяет опознать в странных зарослях вокруг саговниковые растения юрского периода. Раздаётся странное жужжание, и старец пролетает над Ран, раскрыв крылья. Звук нарастает, а пришельца захватывает незримая воронка. Существо распадается на несколько изображений, расположенных в ряд подобно гребцам на Камне. Вас снова пробуждает рёв Харибды. Проверка **самообладания** с риском потери 5-и пунктов.

Поиски Сциллы и ван Шейена

Хотя от Хранителя может потребоваться определённая гибкость, сценарий должен прийти к определённому ритму, в который уложатся как расследования на улицах, так и исследования Мифов, тайны ван Шейена и отмечающие приближение Харибды сквозь время странности. Такого сбалансированного ритма легко добиться, переклюкаясь с одной группы сыщиков на другую.

Картина

Статус/История искусств (ключевая улика):

расспросив местных знатоков искусства, сыщики могут узнать, что «Водоворот» Айоли был куплен в Венеции в 1928-ом неким Оремом ван Шейеном под занавес его путешествия по Европе. Случился большой скандал — ван Шейен заплатил куда больше, чем картина стоила и, вероятно, больше, чем могла позволить его семья. Насколько всем известно, картина по-прежнему висит в особняке ван Шейена в Шейкер-Хайтс.

Если сыщики ещё не выяснили названия картины, то **книжные изыскания** помогут определить его по видимой на фотографии части.

Западный резервный университет

Лучшее высшее учебное заведение Кливленда располагает обширными архивами, подходящими для теоретических изысканий. Внимание скорее всего привлекут:

Местные карты

Наиболее точные карты области собраны в библиотеке Исторического общества Западного резервного университета, но и в самом университете есть хорошая коллекция. Используя **геологию** сыщик может обнаружить, что все тела сбрасывались в существующие (Кайахогу, озеро Эри и Биг-Крик) или пересохшие (Кингсбери-Ран) водоёмы. Если сыщики уже поймали

Фрэнка Долезела, то им известно, что это он переместил тело Фло Полило, создав единственное очевидное исключение из этой закономерности.

Сцилла и Харибда

Эти два легендарных греческих чудовища всегда появляются вместе. Согласно некоторым источникам, они дочери-близнецы Гекаты или морского чудовища Кето; по другим версиям Харибда — мать Сциллы. В «Одиссее» способная предвидеть будущее Кирка предупреждает Одиссея, чтобы тот плыл ближе к Сцилле (чудовищу с шестью собачьими головами), чем к Харибде (исполинскому водовороту, что трижды в день затягивает в себя воду и затем извергает её). Сцилла убьёт лишь шестерых моряков; Харибда — пожрёт всех. Позже, когда Зевс направляет Одиссея к Харибде, тот цепляется за растущее над водоворотом фиговое дерево и держится, пока на поверхности вновь не появляются обломки его корабля. Эти сведения могут предоставить **антропология** или **окультизм**, а также **книжные изыскания**.

Особенно интересный вариант истории придан в «Одиссея: Переоценка», неопубликованной докторской диссертации (1923) Орема Х. ван Шейена. Поиск этой книги в архивах Западного резервного университета потребует траты 2-х пунктов **книжных изысканий**. В своей работе ван Шейен выдвигает версию о том, что Одиссей плыл по Дунаю, и что Сцилла и Харибда находились не в Мессинском проливе между Сицилией и Италией (как обычно предполагается), но у Железных Ворот, речного пути между Трансильванией и Сербией. Он также заявляет, что чрезмерно долгое время странствий и неясности с направлением, с которыми сталкивается в путешествии Одиссей, вызваны его близким столкновением с Харибдой, и что Кирка, Навсикая и Калипсо — альтернативные версии Сциллы. Если читать эту работу сквозь призму **психоанализа**, то кажется, что ван Шейен разрывается между преклонением

перед Сциллой и женщинами из «Одиссеи» и ненавистью к ним.

Орем Х. ван ШЕЙЕН

Орем ван Шейен родился в 1904-ом; он был младшим сыном кливлендского барона недвижимости и железной дороги К. Ф. (Кастора Франшота) ван Шейена. К. Ф. и его брат-близнец П. Н. (Поллукс Несбит) наиболее знамениты покупкой прав на ограничение застройки вокруг Кингсбери-Ран и старой дороги Никель-Лайн с целью проложить Кливлендскую междугороднюю линию к своим престижным новостройкам в районе Шейкер-Хайтс. Оба утопились в 1929-ом, когда Биржевой крах уничтожил большую часть семейного состояния ван Шейенов.

Имение они оставили сёстрам-близнецам Орема — Н. К. и П. Джей. ван Шейенам, так как Орем отличался слабым здоровьем. Несмотря на домашнее образование, он смог защитить докторскую диссертацию по классической литературе в Западном резервном университете в 1923-ем. Это можно почерпнуть из общественных архивов и биографий при помощи **книжных изысканий**.

Сыщики узнают о сплетнях вокруг семьи, если наладят связи в высшем обществе Кливленда (**статус 5+**) или обратятся с репортёрами (чтобы ничего не попало в газеты, потребуются **лесть** или **успокаивание**). Орем покинул дом сразу после получения степени, и ходят слухи, что он попал в какую-то переделку в Пенсильвании. В промежутке с 1925-го по 1927-ой год он находился в психиатрической лечебнице «на обследовании», но всё же уговорил отца отправить его в Европу на следующий год. Он путешествовал по Греции и вдоль Дуная, купил в Венеции картину и вернулся домой. Скандал с картиной стал последней каплей, и Орему запретили путешествовать, а также создать собственный музей из предметов, «найденных» им во время путешествия. С 1930-го он практически не выходил в свет.

Особняк ван Шейена

Если сыщики попытаются получить доступ в особняк ван Шейенов (при помощи **статуса**, **запугивания** или даже **взлома**), они встретятся со зловеще молчаливыми и невозмутимыми Н. К. и П. Джей. Сёстры заплатят за фотографии, если сыщики достаточно неучтивы и станут вымогать деньги, но напрочь откажутся говорить об Ореме. Картина Айоли и впрямь глядит на открытую лужайку сквозь французское окно; это единственная вещь в доме, не заросшая пылью.

Если сыщики как-то затронули честь ван Шейенов в светской компании или шантажировали сестёр, то их попросит не лезть не в своё дело Анджело Лонардо, мафиозо старой закалки из числа людей Моэ Далица. Лонардо не травит своих парней на грубиянов, если потратить 1 пункт **уличного чутья**. Если, конечно, сыщики отстанут от милых дам (для бойцов мафии используйте характеристики полицейских со стр. 164).

«Одиннадцатая» и «Двенадцатый»

16-го августа 1928-го года на свалке Лейкшор, расположенной на 9-ой Восточной улице, находят ещё два расчленённых и обезглавленных тела. В этот день воцаряется хаос — ищут пропавшие части тел; сыщики могут пройти на место преступления, используя **полицейский жаргон** и дав небольшую взятку (\$ 10).

Сбор улик (ключевая улика): в отсечённом кулаке жертвы № 11 зажаты осенние листья.

Биология опознает в них фиговые листья; фиги не растут в Огайо.

Судебно-медицинская экспертиза: жертва № 11 — женщина, умерла от 4-ёх до 6-ти месяцев назад; жертва № 12 — мужчина, умер от 7-и до 9-и месяцев назад. Выходит, что убийства случились примерно в одно время с убийством десятой жертвы или рань-

ше. Останки одиннадцатой жертвы — сухие и твёрдые, почти мумифицированные (подобно «иссушенным птицам» со стр. 165); двенадцатая жертва — почти скелет.

Трата досье: жертва № 12 напоминает по описанию «греческого» приятеля Орема Эдварда Андресси, которого видели вместе с ним в заведении «У Лестера».

Бдительность: сыщик, который чаще других сталкивался со сбоями во времени, замечает отходящий от тел шлейф остаточных изображений, ведущий к Терминал-Тауэр. Внезапно он видит себя самого на КМГЛ у Кингсбери-Ран. Успешная проверка **атлетики** (сложность 5) позволяет прыгнуть с рельс и избежать ревущего, словно воды Харибды, поезда. При провале поезд, подобно девятому валу,

сметает сыщика с ног. Несчастный чувствует, как его тело разлетается на части, но тут же приходит в себя на свалке, живой и невредимый. Такое подробное видение собственной смерти требует проверки **самообладания** с риском потери 5-и пунктов.

Страшись смерти в воде

Разрешить загадку дела должно быть довольно просто: ван Шейен, сойдя с ума от своих научных изысканий и контакта с Камнем, стал Мясником. Найти его логово куда сложнее, но к нему ведут определённые улики.

- **Сбор улик** поможет найти на этой станции следы эрозии, как если бы она была старше остальных на этой линии на пару лет;
- станции на этой линии построены из напряженного железобетона, как и любовное гнездо ван Шейена с фото (**архитектура**);

Последний рейд Эллиота Несса

18 августа 1938-го, как раз после полуночи, раздражённый донельзя бесчинствами Мясника и политическим играми вокруг дела Эллиот Несс повёл 35 бойцов в последний рейд. Его отряд явился во Флэтс при свете прожекторов и с оружием, при поддержке 11-и полицейских машин, двух полицейских фургонов и трёх пожарных автомобилей. Несс и его бойцы сравнивали с землёй хижины и лачуги и арестовали всех, кого нашли. Везде бушевало пламя, ревели сирены и выли дворняги. Отряд Несса углубился в Кингсбери-Ран и дошёл до Тридцать седьмой улицы, переворачивая палатки и разбивая стены из ящиков, захватывая медлительных и невезучих.

Вероятно, это будет единственный случай, когда сыщики смогут вообще увидеть Эллиота Несса с топором в руке и сощурившегося от дыма и грязи, сгоняющего отчаявшихся и потерянных, в свете фонарей и полицейских фар. Стоит сдвинуть рейд на день-два в любую сторону от исторической даты, чтобы он случился одновременно с походом сыщиков в логово Мясника на Двадцать четвёртой улице просто ради драматичности.

Этим утром люди Несса привели в Центральный участок 63 бродяги и передали ФБР 11 человек с судимостями. Остальные отправились в работный дом. На рассвете Несс и его команда обыскали руины, стараясь найти ведущие к Мяснику или его убежищу улики, но потерпели фиаско. Они сожгли развалины трёх огромных ночлежек для бродяг, в которые вторглись. Последняя ставка не окупилась; Несс не нашёл улик, а его жёсткая тактика вызвала у горожан неприязнь и негодование.

- в роще лиственных деревьев в Кингсбери-Ран рядом с путями станции «24-ая Восточная улица» есть фиговое дерево (**биология**);
- отец и дядя ван Шейена построили железную дорогу через Кингсбери-Ран;
- и наконец, Хранитель может скормить сыщикам видения и сбои времени, крутящиеся вокруг Кингсбери-Ран, железной дороги и Восточной станции, пока игроки не уловят суть.

Схватка с ван Шейеном

Чтобы найти тайный проход в жилище ван Шейена внутри станции, нужны или **архитектура**, или **сбор улики** (пыль на полу ведёт к довольно неприметной стене, покрытой кафелем). Чтобы открыть его, нужна проверка **механики** со сложностью 5. При провале дверь все равно распахнётся, но издаст жуткий скрип, извещая Мясника о незваных гостях.

Само помещение представляет нечто среднее между музеем и операционной в стиле ар-деко. Здесь находятся цинковые контейнеры с химикатами, в которых покоятся части тел. Рядом стоят греческие и иллирийские статуи, шлемы времён Гомера, надетые на частично очищенные от плоти черепа, и остро заточенные древние мечи, вонзённые в куски человеческой плоти. Орем или ждёт в засаде, собираясь броситься на гостей с мечом, или работает в центре комнаты с кучей голов и забальзамированных конечностей.

СЦИЛЛА

Способности: атлетика 4, здоровье 18, драка 10

Защита: 3 (по большей части неподвижна)

Модификатор бдительности: +2 (уникальное чувство времени)

Оружие: +0 (укус); Сцилла может задействовать до шести голов для укусов. Если две атаки укусом подряд преуспеют против одной цели, она сможет начать терзать жертву че-

люстями, отчего вторая атака наносит двойной урон.

Броня: огнестрельное и дальнобойное оружие наносит половинный урон; восстанавливает 1 пункт здоровье в раунд.

Потеря самообладания: +2

Шесть голов Сциллы сидят на квазиматериальных щупальцах, исходящих из середины тела; само тело напоминает огромную рыбу, созданную из сшитых воедино человеческой кожи и конечностей. Головы принадлежат шести жертвам Мясника, но когда они открывают рты для визга или укуса, то челюсти жутко вытягиваются и становятся похожими на собачьи, словно некая внешняя сила искажает их форму.

ОРЕМ ВАН ШЕЙЕН — Мясник

Способности: атлетика 9, здоровье 8, драка 9, фехтование 7

Защита: 4

Модификатор бдительности: +2 (нечеловеческое чувство времени)

Оружие: +1 (палаш)

Броня: отсутствует

Вместо атаки в любом раунде боя Орем может потратить 1 пункт рейтинга **здоровья** и сместиться во времени, появляясь в любом месте комнаты с полностью обновлённым запасом **здоровья**.

ХАРИБДА

Прежде всего необходимо предотвратить появление Харибды. Проще всего воспользоваться методом Одиссея, скормив Сцилле шесть человек за один раунд. Сыщики могут принести в жертву себя или каких-нибудь бродяг (потребуется проверка **самообладания** с риском потери 5-и пунктов).

С согласия Хранителя может сработать и подорыв станции динамитом. Если хотите натолкнуть игроков на эту мысль, то попробуйте обратить внимание на симметричные спиральные узоры на кафеле, подсказывающие, что станция служит физическим

воплощением Харибды (или башней призыва, если считать, что Харибда — Йог-Сотот).

Но проще всего уничтожить Красный камень. Хотя сам он из пуленепробиваемого диорита, в помещении можно найти немало очень едких кислот (поиск составов достаточной силы требует **химии**). Если сыщик как-то прорвётся к контейнерам с химикатами мимо Сциллы и Орема, то он сможет использовать их против Сциллы с эффективностью сильной кислоты (+0). Приближение Харибды отражается на Камне — барельеф меняется, показывая, что водоворот поднимается и становится ближе, что, в сочетании с идущим от Камня шумом, должно послужить игрокам подсказкой.

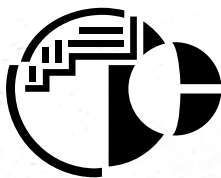
КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Кусок красного диорита примерно метр в ширину, полметра в высоту и 15 сантиметров в толщину, украшенный барельефом, который можно приписать как хеттской, так и греко-микенской культуре (**история искусств, археология**). Мнения смотрящих на Камень расходятся

в том, стоит ли объятый ужасом капитан на носу или на корме корабля.

«Хвосты» и дальнейшие следы

Доставив улики О'Доннелу, сыщики смогут рассчитывать на его скупую благодарность — шериф не сможет подорвать репутацию Несса больше, чем это сделал полуночный рейд. Наследника же ван Шейенов, даже если тот пережил схватку, любой суд признает невменяемым. Впрочем, О'Доннел достаточно великодушен, чтобы оценить хорошо проделанную работу (хотя и достаточно мелочен, чтобы отправить Мэрило гоняться за призраками до 1940-ых) и может в будущем послужить полезным знакомством. В лаборатории ван Шейена может оказаться книга Мифов или дневник, похищенный из руин румынского замка Ференци в 1928-ом, который приведёт к другим последователям Йог-Сотота (Хастура, Жар-Ллойгора). Вставка по культу Коатликуэ (стр. 162) предлагает некоторые дополнительные следы.



Ктулху

Ужас в Кингсбери



Приложение: источники

«...просторная библиотека с высокими сводами потолков, стены которой были сплошь уставлены потрёпанными книгами загадочного, архаического и таинственным образом отталкивающего содержания».
— *«Кошмар в Ред-Хуке»*

Если вы по какой-то причине не читали работ **Говарда Филлипса Лавкрафта**, поспешите наверстать упущенное: в каждом уважающем себя книжном магазине найдётся томик-другой с его творчеством. Мы рекомендуем начать с «*Зова Ктулху*» («*The Call of Cthulhu*»), после чего читать в любом порядке:

- *Случай Чарльза Декстера Варда (The Case of Charles Dexter Ward)*.
- *Ужас Данвича (The Dunwich Horror)*.
- *Хребты безумия (At the Mountains of Madness)*.
- *Тень над Иннсмутом (The Shadow Over Innsmouth)*.
- *Сны в ведьмином доме (The Dreams in the Witch-House)*.
- *Цвет из иных миров (The Colour Out Of Space)*.
- *Скиталец тьмы (The Hunter of the Dark)*.
- *Шепчущий во тьме (The Whisperer in Darkness)*.
- *Заброшенный дом (The Shunned House)*.
- *За гранью времён (The Shadow Out of Time)*.
- *Модель для Пикмана (Pickman's Model)*.
- *Крысы в стенах (The Rats in the Walls)*.
- *Музыка Эриха Цанна (The Music of Erich Zann)*.
- *Извне (From Beyond)*.
- *Тварь на пороге (The Thing on the Doorstep)*.

Прочитав хотя бы пять из этих произведений, вы уже получите достаточную основу для того, чтобы взять на себя роль Хранителя. Игроки, незнакомые с Мифами Ктулху, в идеале должны

прочитать хотя бы «Зов Ктулху» или «Ужас Данвича» для того, чтобы получить общее представление о жанре.

Говард и Дерлет

Помимо Лавкрафта, на написание этой книги нас вдохновило творчество ещё двоих авторов. Истории **Роберта Ирвина Говарда** о Мифах Ктулху были собраны в антологии «*Безымянные культы*» («*Nameless Cults*»). Из всех входящих в неё новелл лично я предпочитаю «*Лик-Череп*» («*Skull-Face*»), но стоит понимать, что мои предпочтения — мнение меньшинства. Общеизвестными новеллами Говарда о Мифах Ктулху являются «*Не рои мне могилы*» («*Dig Me No Grave*»), «*Тварь на крыше*» («*The Thing on the Roof*») и «*Пламень Ашшурбанипала*» («*The Fire of Asshurbanipal*»), но на самом деле все они чертовски хороши.

Творчество **Августа Дерлета**, посвящённое Мифам Ктулху, собрано в антологии «*Мифы Ктулху*» («*The Cthulhu Mythos*»). Его рассказы, написанные в «посмертном сотрудничестве» с Лавкрафтом, рекомендуются разве что как источник различных имён и названий — каждый из них является лишь вариацией на темы, уже раскрытые Лавкрафтом в его творчестве, при том не очень захватывающей вариацией. Самостоятельное творчество Дерлета, однако, необычайно атмосферно и довольно сильно затягивает. Особенно примечательны в этом плане рассказы «*Существо, что ходило по ветру*» («*The Thing That Walked On the Wind*»), «*Итакуа*» («*Ithaqua*»), «*Возвращение Хастура*» («*The Return of Hastur*») и «*Логово звёздного отродья*» («*The Lair of the Star-Spawn*»), последнее написано в сотрудничестве с Марком Шорером. Его новелла «*По следу Ктулху*» («*The Trail*»

of Cthulhu») не что иное, как сборник простых с первого взгляда коротких рассказов, но написанных ярко и захватывающе, и может послужить отличной основой для предыстории игры.

Другие авторы историй о Мифах Ктулху

Мифы Ктулху тем или иным образом затрагивали сотни авторов, некоторые из них — неумышленно. Достойны чтения авторы, вдохновившие Лавкрафта, особенно **Алджернон Блэквуд** («Ивы» («The Willows») и «Вендиго» («The Wendigo»)) для понимания атмосферы, оккультные истории о Джоне Сайленсе для создания детективных сюжетов), **Артур Мейчен** («Рассказ о Чёрной Печати» («The Novel of the Black Seal») и «Красная рука» («The Red Hand»)) — великолепные детективные истории в жанре ужасов, а «Великий бог Пан» («The Great God Pan») — праобраз «Ужаса Данвича» и **Роберт Чеймберз** (его сборник рассказов «Король в жёлтом» («The King in Yellow»)) подал Дерлету гениальнейшую мысль создать «Хастура».

При жизни Лавкрафт свободно позволял вносить лепту в Мифы своим коллегам и друзьям по переписке, среди которых был **Кларк Эштон Смит** — гениальный прозаик, уделявший, правда, недостаточно внимания структуре сюжета. Смит предпочитал оставлять упоминания о Мифах в загадочных, далёких краях вроде первобытной Гипербореи, средневековой Авероньи, Марса и мира далёкого будущего Зотика — все эти места появляются в его антологии «Рандеву в Аверонье» («A Rendezvous In Averoigne»). Смит также написал несколько недооценённых историй ужасов в стилистике Мифов, среди которых совершенно определённо достойны внимания «Возвращение Чародея» («The Return of the Sorcerer»), «Ступающий по праху» («The Treader of the Dust») и «Охотники извне» («The Treaders From Beyond»).

Творчество более юных товарищей Лавкрафта по переписке **Роберта Блоха** и **Генри Каттнера**

также было собрано в антологии: «Тайны Червя» («Mysteries of the Worm») и «Книга Иода» («The Book of Iod») соответственно, а новелла Блоха «Чуждые вечности» («Strange Eons») по сути своей является пересказом «По следу Ктулху» Дерлета, превосходящим оригинал. Написанная **Фрицем Лейбером** история о Мифах «Ужас из глубин» («The Terror From the Depths») также весьма интересна, а его великолепные новеллы «Жена-Заклинательница» («Conjure Wife»), повествующая о заговоре ведьм в студенческом городке Новой Англии, и «Наша Владычица Тьмы» («Our Lady of Darkness»), рассказывающая о городской мистике и Кларке Эштоне Смите, наделены атмосферой творчества Лавкрафта, не касаясь при этом Мифов.

Уже в роли редактора Дерлет окружил себя собственной группой молодых писателей: **Рэмси Кэмпбелл** создал несколько отличных историй ужасов, местом действия которых является долина Сьюэрн в Англии (они собраны в антологию «Cold Print»), а критик **Колин Уилсон** — на удивление неплохую новеллу с психологической подплёкой «Возвращение ллойгор» («The Return of the Lloigor»). Затем за дело взялись другие писатели: «Так проклинайте же тьму» («Than Curse The Darkness») за авторством **Дэвида Дрейка** демонстрирует взаимоотношение политического зла с Мифами, а «Палочки» («Sticks») **Карла Эдварда Вагнера** (опубликована в издании «Tales of the Cthulhu Mythos» 1989-го года), возможно, является лучшей историей о Мифах Ктулху за последние 40 лет. Сравниться с ней может разве что только «Детали» **Чайны Мивилл** (опубликовано в издании «The Children Of Cthulhu»).

Позже на свет стали появляться истории, в которых действующим лицом становился сам Лавкрафт. Примерами могут послужить новелла «Чёрный человек с рогом» («Black Man With A Horn») необычайно талантливого писателя **Теда Кляйна**, а также несвязанная с Мифами Ктулху «Кни-

га Лавкрафта» (*«Lovecraft's Book»*) за авторством **Ричарда Лупоффа**, в которой великий писатель попадает в сеть интриг, раскинутую нацистскими шпионами. Говоря о нацистах, стоит упомянуть новеллу **Денниса Детвиллера** *«Не отданный врагу»* (*«Denied to the Enemy»*), которая повествует о влиянии Мифов на Вторую мировую войну. *«Дельта-Грин: Правила Контакта»* (*«Delta Green: The Rules of Engagement»*) **Джона Тайнса** смешивает жанры лавкрафтианских ужасов и шпионского триллера 1990-ых, а *«Архив Изуверств»* (*«The Atrocity Archive»*) **Чарльза Штрасса** — сочетает творчество Лавкрафта и Ле Карре.

Другие авторы ужасов

Истории **Мэнли Уэйда Уэллмана** о Серебряном Джоне напоминают творчество Лавкрафта своими отсылками к фольклору и характерным местом действия (в данном случае, Аппалачи), а его Джон Танстоун — оккультный детектив, достойный подражания. Другая великолепная детективная новелла в жанре ужасов *«Темнее, чем ты думаешь»* (*«Darker Than You Think»*) **Джека Уильямсона** представляет собой невероятно напряжённую и захватывающую историю о заговоре оборотней. Повести **Джона Биллэйрса**, особенно *«Страшная тайна Уэзерэнда»* (*«The Dark Secret of Weatherend»*) и *«Силуэт в тенях»* (*«The Figure In The Shadows»*), также необычайно успешно сплетают ужасы с детективной историей.

Очевидно, что новеллы **Сакса Роумера** о докторе Фу Манчу послужили источником вдохновения для истории По следу Ктулху Дерлета, но они и сами по себе могут неплохо развлечь читателя и являются отличным примером хорошо структурированного детективного сюжета. Те семь романов о Фу Манчу, которые были написаны с 1931-го по 1940-ой годы: *«Дочь Фу Манчу»* (*«Daughter of Fu Manchu»*), *«Маска Фу Манчу»* (*«Mask of Fu Manchu»*), *«Невеста Фу Манчу»* (*«Bride of Fu Manchu»*), *«По следу Фу Ман-*

чу» (*«Trail of Fu Manchu»*), *«Барабаны Фу Манчу»* (*«Drums of Fu Manchu»*), *«Остров Фу Манчу»* (*«Island of Fu Manchu»*) и *«Президент Фу Манчу»* (*«President Fu Manchu»*) — очень хорошо передают ощущение царившей в те времена паранойи, а также, как ни печально, свойственный тридцатым расизм.

Новеллы **Денниса Уитли** о «Чёрной магии», действие которых проходит в тридцатых и сороковых, практически столь же пугающие (и столь же расистские), но содержат мощный драматический ход, заключающийся в том, что политическое зло (в романах *«Странный Конфликт»* (*«Strange Conflict»*) и *«Они использовали тёмные силы»* (*«They Used Dark Forces»*) — нацисты, в *«Дьявол выходит на свет»* (*«The Devil Rides Out»*) и *«Проклятие Тоби Джагга»* (*«The Haunting of Toby Jugg»*) — коммунисты) обращается к сверхъестественному злу (сатанизму). Оккультный шпионский детектив о временах Холодной войны **Тима Пауэрса** *«Декларация»* (*«Declare»*) подводит нас к тому же выводу, но куда более плавно и в духе Лавкрафта. В новелле *«Крепость»* (*«The Keep»*) **Ф. Пол Уилсон** утверждает обратное, сводя раввина и коменданта СС для совместной борьбы с чудовищем, а его *«Гробница»* (*«The Tomb»*) переносит концепцию «угрозы с востока» Сакса Роумера в современность.

Если говорить про саму атмосферу ужаса, никто ещё не превзошёл зловещие истории **М. Р. Джеймса** (*«Начертание рун»* (*«Casting the Runes»*), *«Граф Магнус»* (*«Count Magnus»*) и *«Записки канона Альберика»* (*«Canon Alberic's Scrapbook»*)). Возможно, лучший из живущих ныне авторов ужасов, работающий в жанре короткого рассказа, — **Томас Лиготти**: его *«Фабрика кошмаров»* (*«The Nightmare Factory»*) — собрание жутких и безумных шедевров. В своём сборнике *«Персеиды и другие истории»* (*«The Perseids and Other Stories»*) **Роберту Чарльзу Уилсону** удастся достичь сложной цели — написать впечат-

ляющие истории в жанре лавкрафтианских ужасов, даже отдалённо не касаясь Мифов Ктулху.

Другие произведения

Если рассматривать такую составляющую игры, как ведение следствия в тридцатых годах, в представлении не нуждаются детективные романы **Раймонда Чендлера**: «Глубокий сон» («*The Big Sleep*»), «Прощай, любовь моя» («*Farewell My Lovely*»), а также творчество **Дашьелла Хэмметта**: «Проклятие семьи Дайн» («*The Dain Curse*»), «Мальтийский сокол» («*The Maltese Falcon*»). Стоит посмотреть хотя бы их экранизации.

Достойны внимания комиксы «*Терри и пираты*» («*Terry and the Pirates*», 1934-1946) **Милтона Кэниффа** и «*Приключения Тинтина*» («*The Adventures of Tintin*», 1929-1976) за авторством **Эрже**: они отличаются выдержанным стилем повествования; необычайной точностью предоставляемой информации; историями, которые происходят по всему миру, и отличной рисовкой того времени.

Документальная проза

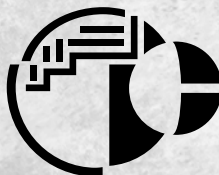
«*Со вчерашнего дня*» («*Since Yesterday*») **Фредерика Льюиса Аллена** — написанное в 1941-ом году историческое повествование о 1930-ых, также необычайно полезное для игры, отражающей эти времена. Более глобальной и довольно тяжёлой является новелла «*Тёмная полоса: Панорама 1930-ых*» («*The Dark Valley: A Panorama of the 1930s*») **Пирса Брендона**. Четыре тяжелейшие книги о тех временах: «*Берлинский дневник*» («*Berlin Diary*») **Уильяма Ширера**, «*Великий Террор*» («*The Great Terror*») **Роберта Конкве-**

ста, «*Нанкинская резня*» («*The Rape of Nanking*») **Айрис Чанг** и «*Дань Каталонии*» («*Homage to Catalonia*») **Джорджа Оруэлла**, которые являются собой соответственно: воспоминания о гитлеровской Германии от первого лица, раскрытие исторических фактов о репрессиях Сталина и зверствах японцев, а также мемуары лучшего писателя тридцатых годов, рассказывающие об опустошении, которое принесла гражданская война в Испании. После всего этого бальзамом на душу покажется «*Нечестивый союз*» («*Unholy Alliance*») **Питера Левенды**, исследование «окультурного фронта» 1930-ых, также включающее зловещие истории об Аненербе.

Если же эта книга не утолила вашей потребности в материале для ведения настольных ролевых игр в тридцатых годах, обратитесь к необычайно содержательному «*Pulp Hero*» за авторством **Стивена С. Лонга**, а также отлично написанному «*GURPS Cliffhangers*» **Брайана Дж. Андерхилла**. Наконец, стоит отметить, что эта книга была бы не столь познавательной без информации из «*Encyclopedia Cthulhiana*» **Дэниэла Хармса**, улучшенная и расширенная версия которой на момент написания этого очерка готовится к изданию под названием «*The Cthulhu Mythos Encyclopedia*».

Раздаточные материалы для игры

На сайте www.studio101.ru вы сможете найти все нужные вам раздаточные материалы — от досье сыщика (листа персонажа) до специальных бланков ведущего, позволяющих вести учёт потраченных пунктов способностей.



КТУЛХУ

Автор: Кеннет Хайт.

Правила СЫЩИК: Робин Д. Лоус.

Дополнительный материал: Саймон Роджерс.

Ответственный редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.

Благодарности за участие в переводе: Василий Зеленков, Ксения Котова, Сергей Мадвауг, Егор Мельников, Кирилл Поливко, Александр Семькин, Дмитрий Татти, Мария Токарева, Марк Хаос.

Благодарности за поддержку: Роман Зайцев, Андрей Кириллкин и Ксения Котова.

Отдельные благодарности: Лео и Паскаль Квидо, Сергей Макаров, Александр Тимошенко, Эффи и Джулия Югенин.

Тестирование правил: Эдриан Прайс, Стив Демпси, Вэй Кянь, Эдриан Смит, Грэхем Уомсли, Алекс Фрадера, Дэйв, студия «Polymancer», Саймон Роджерс, Дэниел Бейн, Дэнни Бейн, Крис Мелон, Марк Дипаскаль, Мэттью Пок, Тим Баркер, Луиза Хайс, Дэвид Лэй, Майк Шэпарт, Карла Джейн Миллер, Элизабет Риз, Роберт Миллз, Дональд Ф. Тэйлор Третий, Ричард Харди, Линн Харди, Фредерик Молл, Фредрик Ганссон, Джефф Кэмпбел, Джейми Майкл, Джошуа Форд, Маркус Огава, Лиза Мари Огава, Гил Тревисо, Анри де Вов, Рональд Абиц, Стив Бартоломей, Алан Фонтейн, Петер Кесслер, Войчих «Альтер» Кобза, Лорен Молликон, Оливье Ноэль, Уэйн О»Коннор, Жизлен Морель, Джеймс Сэмпл, Габриэлла Сэмпл, Дэн Пускедду, Олив Пускедду, Аксель Эйбл, Штефан Орманн, Мартин Шрамм, Онно Таслер, Ральф Ахенбах, Уильям С. Барго-младший, Жак Мари Малла, Кит А. Кэллисон, Дуг.

Подписано в печать 14.07.2014 с исправлениями от 30.07.2014. Формат Half-Legal (177,8x215,9 мм).
Цифровая печать. Усл. печ. л. 176. Тираж 200 экз.

Издатель Студия 101, mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Отпечатано в ООО «Свое издательство», www.isvov.ru,
199053, г. Санкт-Петербург, 1-я линия В.О., 42